

伊甸园论坛

YEMG

本站提供的资源均是网上搜集或私下交流学习之用
任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果将由您自己承担！
本站严禁任何色情反动的话题，一经发现，杀无赦！
本站仅提供一个观摩学习的环境，将不对任何资源负法律责任！
本站所有资源请在下载后 24 小时内删除。如果您觉得满意，请购买正版！
本站严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

All resources offered by this website are collected through the internet
and exchanged between peers for personal study.
Use of any resources offered for commercial purposes is prohibited.
Otherwise you need to be responsible for any consequences produced!
We only offer an environment of communion and study and
we won't bear any legal responsibility for the resources.
Please delete all resources you've downloaded from this site within
24 hours. Please purchase legal copies if you feel satisfied.
Any profitable behavior of utilizing the resources downloaded from
this site is condemned and disdained sternly !

copyright@ 2004 WWW.YDY.COM ,All Rights Reserved

GDC速报: PSP首款软件画面发表!! 81家厂商鼎力加盟!!

2004
10

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



1 勇者斗恶龙V场景立牌



2 口袋妖怪
贴纸

科普园地
XBOX与PC连机指南
3DCG的制作过程
PS2金手指制作工具及应用

互动版第34条 大作
生化危机4直播演示DEMO
DQ8闪电直击,一手影像爆料公开
大象在2080年的铁骑大战

特别企划
华夏专利

为了不能忘却的游戏回忆
我们把游戏回头语牢记到底

独走大攻略

勇者斗恶龙V 天空的新娘

RPG豪华圣宴! 剧情·宝物·名产·怪物大收集! 勇者旅程书!

真·三国无双3 帝国

樱大战物语! 神秘的巴别/分裂细胞 明日潘多拉/影之心2/忍者外传顶级研究

实演最新PS2中文游戏战栗火热进行中! 行货PS2周边独家大礼狂送!

无限
推荐
幻想水滸传4
勇者斗恶龙8
寂静岭4 The Room
尼禄王国
深红之泪

三位一体价
杂志+光盘+赠品

9.8元

PlayStation.2





坚强的心，超越时间。



DRAGON QUEST V

勇者斗恶龙 V
天空的新娘

2004年3月25日发售!

标准售价: 8,190 日元

特报!

电击收藏为您送上精彩影像! DQ8闪电直击一手影像爆料公开!

RPG豪华圣宴! 剧情·宝物·名产·怪物大收集! 勇者旅程研究本期连载开始! 敬请关注!





个网络。尽管我们可以看到市场上众多的附件推出，但绝大多数电脑游戏的家并不习惯于为了某些自己并不熟悉的游戏而去购买价格昂贵的额外设备。不过，就算是内置了宽频卡的Xbox，也开没有在网络游戏上占到多少优势。用户对网络的强烈抵触感仍然难以克服。

微软现在的做法是通过各种手段去推广，使用户认识到网络游戏的美妙之处，但实际收效甚微。反过来来说如果最终用户那么容易接受这个新生事物的话，微软也不用花如此大的力气来宣传了。网络游

戏——尤其是在电脑游戏主机平台上的网络游戏——所受到的软硬件限制都比较多，而从全世界的角度来看，宽带的普及量以及接入速度等等，都成为了对网络游戏的严重制约。在电脑网络游戏来说，其影响更甚。

张张张张张张张张张张
从广义上说，家用游戏主机是为了适应那些“怕麻烦”的电脑游戏玩家而发明的一种设备，无论是硬件还是运行的软件，都以简单方便为最重要的原则。而前在一旦卷入网络这个概念当中，从开发端到玩家都感到了高度复杂的繁琐与不堪。这种与基本设计相违背的理念，也是造成Console游戏难以推广的一个主要原因。因此，一厢情愿地把电脑游戏说成是未来的趋势，只能算是一种收效甚微的盲信。无论这个世界如何开放，人们始终希望得到属于他们自己的私有空间。

从这个意义上来说，Console网游在相当长的一段时间里，都不会成为主流。

文/特约撰稿人 王俊生



神游市场部门重组酝酿大举动 顾维群亲自挂帅督导市场推广

本报讯 记者最近了解到，由于苏州神游科技公司的IQue主机的实际销售情况未能有较大突破，神游公司总裁顾维群最近已任命了新的市场部负责人，同时自己兼任市场部经理，试图采取一系列的行动以扭转目前的局势。

目前IQue主机主要在华南发售，虽然在上海的发售情况欠佳，但在广东东部的销售势头仍比较乐观。不

过总体情况则仍尚待有小的距离。

此次部门重组，将会给IQue约半年来的得失开且免电，公司预计从4月开始将有较大的市场运作活动展开，以进一步推广IQue主机的销售。

最近IQue取消了免费赠送的印刷版游戏攻略书而改用电子文档，此举遭到不少玩家的抱怨。希望新推广计划对此类细节能够有所顾及。



芭月凉为报父仇踏足网络世界 业内人士曝光“莎木”新作动向

本报讯 世嘉对于莎木系列的固执态度即将告一段落，最近世嘉新发现的业内人士透露，莎木最新作将以在线游戏的身份在PC上登场，而世嘉也准备在今年的E3大展上正式公布这一惊人消息。

据这位业内人士透露，这故正在开发中的“莎木Online”将具有如下特征：以莎木的世界为基本背景，地理更加广阔；除了前作中的角色外，还会有大量新面孔出现；战斗系统更加接近于网络游戏而非是VF，与某韩国厂商携手开发；今年下半年开始5.6测试；在中国市场



1 莎木是特木村“自由”思想的象征中体现。不过大师的“自由”和巨匠的开发费用在事前制定时显得毫无关系。

推出等等。

在“莎木Online”的计划被抛出之后，记者还向线人询问了有关“莎木”的情况。对此他表示，“只有‘莎木Online’挣钱了‘莎木’才有希望”。

Check!!『最终幻想XI』的轨迹

●2000年1月29日，史克威尔在日本横滨召开了名为“SQUARE MILLENNIUM”的展示会。其间FF之父坂口博信首次向外界宣布：FF11将是一款完全的网络游戏。

●2001年12月22日，史克威尔在东京召开新闻发布会，公布了FF11的最新情报。SCE社长久夛保健也到场助兴，并且做出了“索尼将不会余力地支持PlayOnline”的坚定承诺。另一方面，由于FF11必须对应硬盘，门槛最高，业界对于该游戏的质疑也越来越多，任天堂的山内溥就公开表示：“FF11是一款危险的玩具，要想成功必须靠运气”。

●2002年5月16日，史克威尔的首款网络游戏FF11在日本发售，首周销量为10万盒。由于发售当天玩家蜂拥而至，导致PlayOnline服务器长时间当机。史克威尔只得紧急地向玩家致歉，无论怎样都无法阻止。网络版FF11都无法与单机版FF相提并论。

●2002年11月7日，WINDOWS版FF11在日本发售，游戏注册会员总数激增至18万人。



由大坂市组成的FF11战队!

●2002年12月25日，史克威尔宣布FF11的注册会员突破20万人，在发售半年之后，FF11已经达到接近盈亏平衡点。

●2003年4月17日，FF11扩张资料片“吉拉德的幻影”在日本发售，首发销量为7万盒。安装“吉拉德的幻影”的FF11将增加召喚士、忍者等3种新职业。与此同时，索尼也开始筹划发售内置硬盘的50000型PS2主机。

●2003年10月28日，PlayOnline服务在北美展开，WINDOWS版FF11同时在美发售。

●2003年10月30日，第七届日本CESA GAME AWARDS大赏揭晓，FF11出人意料地击败“塞尔达传说”等经典游戏，夺得“年度最优秀”的最高殊荣。

●2003年末，日美两地的PlayOnline会员总数达50万人。

●2004年3月23日，PS2版FF11正式在美国发售，美版PS2硬盘中将内置安装好的FF11。



PSP开发工具陆续亮相GDC RenderWare预示PSP 3D机能强大

本刊美国专讯 随着一年一度的游戏开发者大会(GDC 2004)在美国召开，多家厂商也相继公布了他们为PSP开发的软件开发工具。著名开发商Criterion Software亦表示，他们正在整合对应PSP的开发引擎RenderWare。由于RenderWare是一款3D功能极强的开发工具，所以这也使得PSP将具备“顶规”的多边形运算能力。以前制作人想做的，但是由于主机机能局限而未能实现或难以实现来困难重重的东西，将在PSP的强大机能前迎刃而解。

“PSP是真正的革命性的主机平台，我们将其提供一套完善的开发工具和技术支持。”Criterion的CEO David Law-Kee说。



“RenderWare曾推出过PC、PS2、Xbox和GC多个版本，目前已有50多款对应游戏，而且这其中还包含《索尼克英雄》、《GTA罪恶都市》、《Burnout》等许多3A级作品。”

除去RenderWare以外，业内还有多款中间软件厂商公布了其相应产品，其中包括Metrowerks的CodeWarriorPSP测试版，英国SWSYSTEMS的ProGripPSP等。



DQ5尽显国民RPG王者风范 首日销量72万套战果辉煌

本刊日本专讯 对于爆升叔叔的DQ而言，畅销似乎是永恒的主题，卖不出去倒成了新闻。SQUARE-ENIX在PS2上复刻推出的《DQ5 天空

DQ5销量统计1。



的新娘》于9月25日发售，发售当天，便有72万套软件被狂热的玩家“拍”回家，店头消化率达到88.2%。零售店表示，玩家对于DQ的热衷简直无法想象，照此势头发展，不出三天时间DQ6的销量就会轻松破百万。

尽管DQ5的首批出货量高达180万套，可谓准备充足，但是首发当日仍然人满为患。秋叶原和新宿的许多卖店门口都排起了数十人的队伍，而某些小卖店还不得不将开业时间

提前了一个小时，以避免发生混乱局面。

在许多著名的游戏系列相继步入低谷的时候，DQ5仍然保持着动辄百万的强劲势头，即便是复刻版游戏也依然受到玩家的青睐——能够做到这一点，在当时的日本业界中大概只有“口袋妖怪”和“勇者斗恶龙”两个系列，而DQ的经久不衰则更为深刻地体现了日本玩家的粘性。

按照惯例，每年3月是公司财年决算中的最后一个月份，相信DQ5的热潮会为SQUARE-ENIX画上第一个财年画上完美的句号。



方糖全球销量反超微软魔兽 主机降价展现多米诺连锁现象

本刊美国专讯 在GC降价到99美元以后，销量比去年同期激增了46%，似乎真的可以咸鱼翻侧，不过微软的XBOX却因此感受到了空前的压力。面对GC的强势反弹，微软终于在今天做出决定，美国XBOX主机将从8月30日起把价格下调为149.99美元；而与之相对的，有消息称，索尼PS2的价格也会继

着降到149美元，甚至有可能是更低的129美元。而这种貌似多米诺连锁的降价举动也标志着价格大战进一步升级。

根据第三方的统计数字，自从GC在去年年底降价以来，其全球销量已经达到1500万台，比XBOX的1370万台多卖出了130万台，在3个月内完成逆转，GC再次把XBOX踩在脚下。



BANPRESTO宣布高层人事变动 元老干将仲田隆司升任公司社长

本刊讯 被人们称为“机战工房”的著名软件商BANPRESTO日前宣布了公司高层的人事变动。根据BANPRESTO在3月24日召开的临时股东大会的决议，公司副社长仲田隆司将在今年6月晋升为社长，而现任社长佐佐木将则在近期卸任。

仲田隆司1948年生于日本石川县，1983年进入BANDAI，1995年成



↑即将下台的佐佐木。

用手机玩GB游戏即将成为热潮 黑客组织对手机模拟器表示兴趣

本刊讯 手机性能的不断月异，以及其市场规模的不断扩大，自然也引来了许多黑客组织开发者的关注。一家名为Crimson Fire的加拿大软件公司日前宣称，他们已经成功研制出了对应手机、PDA等便携终端的GB模拟器。只要玩家的手机支持JAVA语言，就能通过他们开发的软件在手机上顺

畅地运行GB游戏。此外，他们还将Pocket PC系统和Palm OS系统的PDA开发了一款可以模拟GBA游戏的“Firestorm gba2”系统。Crimson Fire的开发人员难掩得意之情的境界表示：有了能够运行GB和GBA专用模拟器，手机才能称为名副其实的超级便携终端。

任天堂对于模拟器的态度众所周知，但是给山内家族添堵的却只是Crimson Fire一家公司。据本刊得到的情报，目前有许多黑客组织都正在为手机开发GB和SPC专用模拟器软件。估计在不久的将来业界又会出现许多因手机模拟器引发的诉讼官司。



1 用诺基亚2450模拟FC雷曼的场面。



GBASP美国销量突破650万台 任天堂掌机不再是儿童专利

本刊综合消息 任天堂的底气来自于他们的“世纪宝贝”GBASP主机。截止3月23日，GBASP已经在美发售了1年时间，美国任天堂在过一天发布消息称：GBASP的北美销量突破650万台，成为美国历史上普及速度最快的游戏主机。

GBASP于2003年2月14日率先在



1 任天堂的世纪宝贝GBASP。

日本发售，由于其育光功能有效地改善了原始GBA主机显示模糊的毛病，加上折叠式的巧巧外观，迅速被广大游戏迷所接受。更有数据表明，35%的GBASP持有者是18岁以上的玩家，说明任天堂的掌机已经不再是小朋友的专利。

“从GBA向GBASP的巨大转变，标志着任天堂对于拓展玩家年龄层的强烈决心。”Wedbush Morgan证券的观察家迈克尔·帕克斯如是说。自2001年GBA在美国发售以来，其硬件销量已经突破2000万台，而随着GBA(即GBASP)的普及，GB家族的全球累计销量也进一步提升到了令人吃惊的1亿8千万台。

●继上期报道的有关GC版FF7的传闻之后，最近又有消息称S-E将把FF7、8、9全部搬上GC舞台。不过从本刊了解到的情况看，上述传言只是玩家的无限憧憬，实现的可能性几乎为零。

●SCEE日前与Guerrilla签订了针对《杀出重围》(Killzone)的独占协定，不过双方并没有公开协议的

具体条款，相信幕后的金钱交易是一定不在少数。

●近期近一年之久的GC游戏《瓦里奥世界》已经确定在5月27日于日本发售，但价格未定。

●在日本引起怀旧热潮的Famicon Mini将于6月1日登陆美国。根据任天堂的消息，首发30款Famicon Mini共有《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》

等8款名作，价格都是19.99美元。

●世嘉将与英国的Imagination Technologies公司合作，在新一代主机基板上继续使用PowerVR技术作为图像引擎。先前的NAOMI和NAOMI2系统就是世嘉与Imagination Technologies的合作产物。

●制作人板垣信史表示，原计划3月发售的《死或生online》将推迟

至今夏推出。而与之相对应的则是，DOA的正统续作《死或生4》于今年6月登陆街机。

●CAPCOM在2004年3月8月的财报中将原定34.2亿日元黑字变为4.01亿日元赤字。据称造成亏损的原因主要有两个，第一，软件在欧美地区的销售情况不如预期；第二，一做金融业务的子公司日前被剥离。

【特稿】PSP首款游戏亮相GDC, 81家厂商宣布加盟!

本刊美国专讯 面对任天堂所推出的“将在E3上推出一系列令人瞠目结舌的DS软件”的承诺,索尼也不甘示弱, SCEA执行副总裁Andrew House于GDC大会上宣布:目前已有81家公司加入了PSP阵营,其中日本24家、北美23家、欧洲24家。而与之相对应的是, EA、Vicious Vision等公司更公开表示他们对PSP“兴趣浓厚”,就连一直归属于任天堂阵营的Factor 5也决定转向来自PSP的强烈诱惑。

然而,本届GDC大会上最激动人心的时刻并不是Andrew的豪言壮语,由Digital Eclipse公司公开的第一款PSP软件才是受人瞩目的焦点。至此,PSP的实际游戏量终于大白于天下。

据悉,该游戏名为《Death Jr.》,类型ACT,游戏方式类似于Soyro



1 超迷你索尼梦想的UMD光盘。

the Dragon和Maximo,根据大会上公布的面面,《Death Jr.》完全由polygon描绘,视点切换自如,角色动作流畅,表现力甚至超越了PS!

在播放完演示录像之后,《Death Jr.》的开发者Chris Christie忍不住激动的心情,他说:“Polygon for polygon,PS3的性能绝不逊色于PS2,而且开发平台比PS2更友好,以前在PS2上需要通过软件才能实现特效,PSP的硬件就可以轻松达成。”

Chris Christie同时指出, Digital Eclipse的第一款PSP软件从接手开发到游戏能够正常运行,只用了两个星期的工作日。而另一个将PS2游戏移植到PSP的项目则用了不到四周的时间。

无论是《Death Jr.》的精彩画面,还是制作人的豪言壮语,这一切都在极力地向世人证明PSP的机能是如此强大。但是从以往的惯例看,厂商在展示硬件性能的时候难免会有水分,记得当初展示PS2机能所制作的GT4画面就是该系列至今无法达到的。那么PSP的性能究竟能否像Chris所描述的那样强大呢? PSP性能道具可以移植PS2软件吗?



1 发表演讲的SCEA执行副总裁Andrew House。

! Backbone Entertainment公司的制作人Chris Christie,他所提出的“PSP性能比PS2”宣言如同炸弹一样炸开了游戏界。



带着这样的疑问,记者走访了许多业内人士,而从这些专家口中得到的消息表明,Chris的说法似乎“言过其实”。他们认为,PSP的性能绝对不可能,也根本没必要达到PS2的水平。从技术角度看,把PS2整合到便携机的大小是极其困难的,就算索尼完成了这一壮举,PSP的价格恐怕也无法令人接受。而最重要的是,为了便携主机PSP必须有必要与PS2具备同等的多媒体能力,因为掌机的屏幕本身就很局限了其对画面的表现力,即便是分辨率480X272的PSP液晶屏幕。在掌机领域,靠硬件条件提升并不能判定谁是未来的老大,相信索尼对这一点会有更深的理解,毕竟Game

Gear和MS的失败例子就摆在那里。

客观地讲,PSP能够达到PS的性能就已经很厉害了,或者说它是1.5版的便携PS,如果硬要拿PSP与PS2相比,恐怕还有两天的遥远。至于“PSP机能不逊色于PS2”,就是完全不能相信的广告语了——事实上索尼自己也没有这样说过。

尽管如此,PSP仍将具备“跨世纪”的3D处理能力,这一点已经毋庸置疑。业界真正担心的仍然是PSP的电池使用时间以及如何避免震动对光盘读取造成的影响,而这些弊端却是索尼迟迟没有公开的。相信在不久以后的E3上,PSP必将以更完美的形态展现在大家面前。



PS3将采用BD-ROM作为媒体!? 索尼期待确立娱乐家电新标准

本刊综合消息 根据日本朝日新闻社ASAHI PC杂志的报道,索尼常务执行役員西谷清近日透露,目前正在开发中、预定2005年以售出的PS3主机,将倾向于使用下一代BD-ROM(蓝光)作为存储媒体。

BD-ROM即Blu-ray Disc,是一种新型的超密度光盘,由索尼、松下等10家占据领导地位的家电公司共同开发。BD-ROM的光盘读取装置使用了一种新型的蓝色激光,对应直径120M的光碟(与目前的

CD、DVD规格相同),单层容量25GB,双层容量50GB,数据传输速度可以达到36Mbps(4.5MB/s)。格式分为可重复写入的BD-RE,可单次写入的BD-R,以及不可擦写的BD-ROM三种。

在GDC大会上,BD阵营的各大厂商相继推出了多种BD相关产品,而在最近于德国举办的CeBIT 2004上,BD阵营则组织了“Blu-ray Disc Founders”声明表示,只将格式的BD-ROM将主要应用于游戏领域。

『Death Jr.』的游戏演示画面



* 截止本刊截稿,我们还没有得到《Death Jr.》的演示画面,请读者谅解。

●在9月25日下午,SCEA的最高级开发工程师David Coombes和软件工程师Peter Younke在对在PSP开发程序问题做了交流。他们表示,鉴于PS2曾经地开发人员带来很多麻烦,这次SONY提供了一个包装好的“微型编程接口”(thin API)。开发人员将不必接触底层代码,只针对这个API编程即可。当然,在减

低开发难度的同时,也降低了程序的灵活性,可能这只是为了早期开发展示出的权宜之计。Coombes同时提到了声音系统的修正,PS2并不支持7.1声道,而是采用传统的立体声输出。不论是外接音箱还是耳机。视频编码采用H.264,可以播放UMD和PSP记忆棒上的媒体文件,也就是说,自己录制在记忆棒

上的一样可以用PSP播放。

●来自信息领域的消息称,原定于今年10月在PS2和GC上推出的PSP游戏(天外魔境:NAMIDA),将取消GC版的开发计划,只发售PS2版本。

●此前业界传闻的1.5版N-Gage已有了证实。根据NOKIA在GDC大会上发布的消息,改版版N-Gage

将于4月14日向全世界正式发布,今年9月上架销售。新版N-Gage旨在简化设备步骤,改良卡带插槽,缩小主机尺寸等。而它的推出也颇许多人认为N-Gage在游戏中的“最后一搏”。

●来自此间的消息称,世嘉人游戏(J联赛职业球员的创造)2004将于今年8月末发售,对应主机PS2。



任天堂证实“风之韵2”正在开发中 GC版塞尔达续作犹抱琵琶半遮面

本刊美国专讯 任天堂情报部的青沼英二在GDC大会上再一次向外界证实了GC版《塞尔达传说：风之韵》续作的消息。在3月24日的大会上，任天堂展示了一盘塞尔达系列的演示录像，在回顾了系列其它作品之后，记者在屏幕上倘若无疑地看到了“THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER 2”（塞尔达传说：风之韵2）的字样。同时任天堂也肯定了该游戏仍会对应NGC的说法，但是对于游戏发售时

间则没有给出明确的答复，他们只是表示会在“20XX年”发售——不知如此模糊的回答是否意味着“风之韵2”的开发尚处于起步阶段。

另外，任天堂还在大会上公布了塞尔达系列自以假为真的销售数据。自1987年塞尔达系列在FC主机上诞生以来，一共发售过11部作品，其全球累计销量高达4539万部，是游戏史上最畅销的动作RPG。



“风之韵2”将是系列的最新续作。



发售时间	机种	游戏名称	销量
1987年	FC	塞尔达传说	651万部
1988年	FC	林克的冒险	438万部
1992年	SFC	塞尔达传说 众神的三角力量	461万部
1993年	GBC	塞尔达传说 梦见岛	383万部
1995年	N64	塞尔达传说 时之笛	760万部
1996年	GBC	塞尔达传说 梦见岛DX	222万部
2000年	N64	塞尔达传说 姆吉拉的假面	336万部
2001年	GBC	塞尔达传说 不思议的木之实 时空之章	398万部
2001年	GBC	塞尔达传说 不思议的木之实 大地之章	398万部
2002年	GBA	塞尔达传说 众神的三角力量&四神剑	168万部
2003年	GC	塞尔达传说 风之韵	307万部



CAPCOM关闭东京开发部 解聘员工被其它公司吸纳

本刊日本专讯 来自此间消息称，CAPCOM日前关闭了他们设在东京的开发分部，而PC部门的大部分员工和曾开发《恶龙军团》的第8工作室也一同脱离了CAPCOM。至于其中的原因，据分析有两种可能：第一，他们开发的游戏中停线；第二，这些

制作所都是由冈本吉起设立的，在冈本离开CAPCOM以后，这些小组也基本处于待工状态。根据业内人士透露的说法，这些被CAPCOM扫地出门的制作人主要流向了冈本的新会社GAME republic、任天堂东京分部和NAMCO等其它一些公司。

●2004年3月19日晚8:30至8:50，在北京理工大学的中枢教学楼主会议厅，IGDA（国际游戏开发者协会）北京分会组织召开了该分会第二次活动，即由Virtual User公司的CEO Justin Evans（贾斯汀·伊文斯）先生作题为“An Introduction to Conceptual Design”（《概念设计简介》）的公开讲演。除了IGDA会



索尼的高端困惑已初露端倪 日媒体称PSX主机空前低迷

本刊日本专讯 先前被久多良木健称为“战略型”商品的PSX主机已经陷入苦战——这是日本财经媒体《周刊ダイヤモンド》在最近发布的消息。该报道指出，尽管索尼一直标榜PSX是日本国内最畅销的DVD播放机，但实际的销售情况却一直不够理想，而这实际是索尼还不肯公开PSX的具体销量的原因。更有其它媒体表示，PSX的积压问题相当严重，目前的库存量已经达到15万台，主机生产不得不被迫终止。

据本刊驻日记者的观察，内置



PSX是索尼“游戏家电化”理念的产物。1600硬盘的DESR-5000型PSX的销路还算可以，但是内置2500硬盘的DESR-7000型PSX则少人问津，据称主要原因是价格太贵。



没有CG，没有丧尸，“生4”变革在即 制作人三上真司再次透露新作细节

本刊日本专讯 最近，CAPCOM著名制作人三上真司对媒体透露了一些关于《生化危机4》的最新情报。经过本刊整理，其中的要点如下：1. 研制病毒的公司依然会在游戏中出现；2. 四代比系列其它作品更加注重动作性；3. 之前



1. 仇杀生化17 望里一脚将敌人踢飞。

曾有情报显示里昂感染了T病毒，但是在游戏发售前这设定可能会被修改；4. 游戏中绝对没有丧尸；5. 存在可以被玩家操作的第二主角，不过他（她）并没有在以前的作品中出现过；6. 舞台分为室内和室外两部分，玩家可以进入村中几乎所有建筑物；7. 解謎要素依然健在；8. 游戏中不会出现任何CG画面，完全由即时演算表现；9. 通关时间可在10至15小时之间。

除此以外，三上真司还向媒体重申了游戏的发售日仍然“大约在冬季”，但是对于记者提出的“4代不是最后一款跟GO合作”的提问，一向态度坚决的三上真司却避而不答。



“PlayStation2可以玩到2010年” 索尼放出豪言为PS2玩家打气

本刊美国专讯 SCEA高层最近放出豪言称：“PS2是可以玩到2010年的主机，而在它的销量只是其最终销量的1/3。”不过对于目睹过业界风雨的玩家而言，恐怕没有几个人会真正相信PS2还能再卖出两个7千万台。显然，索尼并不希望

PS3的消息分散玩家支持PS2的信心。他们还期望008、FF12等大作为自己打下更大的江山。不过PS2上市后PS3开售的局面也不难想象，这就像今天的PS2和PSPone一样。如此看来，说“PS2能够用到2010年”也并非夸大其词。

反应热烈，会后索尼积极活跃。●由MONOLITH SOFT小组开发、NAMCO代理发行的《小组传说 第二章—普雷的旅程》将于6月24日在日本发售，定价6800日元。●为了排除PS3尚未能在3月25日发售的PS3游戏《龙之卡比 银之迷宫》将延期到4月15日推出，价格仍然是4800日元。



1. 凶恶的“怪物”形象——



欧版《生化危机：爆发》取消在线功能 CAPCOM无奈决定令玩家心灰意冷

本刊欧洲专讯 欧洲CAPCOM日前做出了一项令玩家失望的决定：除今年9月在欧洲发售的《生化危机：爆发》将取消在线功能。一位不愿透露姓名的CAPCOM员工表示：“在欧洲推广在线游戏比日本和北美更困难，其中显而易见的难题是如何协调各地服务器之间的不同语言。”

由于《生化危机：爆发》的最大卖点就是在线作战，取消在线功能对于期待该游戏的玩家而言是无法接受的。为了平衡玩家的抵触心理，CAPCOM决定在单机版《爆发》中强化游戏角色CPU角色的智力系统，CPU角色除了可以辅助玩家控制队友攻击、提供治疗等援助以外，还将帮助玩家爬上以前单人无法达到的平台、屋顶等场所。



《生化危机：爆发》游戏截图

CAPCOM表示，因不能对应网络，游戏中的精彩动作游戏将引起玩家购买该游戏所支付的费用。不过CAPCOM的补偿和承诺是绝不能让所有玩家重拾信心，最近就有网友在相关游戏的BBS上留言称：“取消了在线模式的《生化危机：爆发》已经不值得期待，与其买它还不如买GC上的单机《生化》。”



首款3D拳皇公布三位新角色 老玩家却表示个性八神最重要

本刊日本专讯 由SNK Playmore制作，KOF系列的首款3D作品《KOF MAXIMUM IMPACT》日前公布了三位新角色。根据游戏官方网站的消息，这三位角色分别是兄弟关系的“跳之极恶”Aice Meira(兄)与“南国之魔王”Sairer Meira(弟)，以及女性角色“群狼之领导者”Lien Naito。不过对于至今仍未脱离KOF的铁杆粉丝，新增角色显然是“好事”，但玩家们最关心的还是草花、八神等老角色的张个性能否在3D世界中重现。



Aice Meira(左)使用自创的中国拳法 Sairer Meira(中)的流派为柔道流，而 Lien Naito(右)则是立足于速度和敏捷的流派。

该游戏目前预定2004年7月发售，对应平台PS2，价格不明。

3月18日~4月2日与业界精英的数字

1019——根据美国著名网站GameSaves透露的消息，任天堂在今年6月8日推出GBA的16格超大容量记忆卡，价格为39美元，尽管该容量并未得到任天堂的官方证实，但是任天堂的官方网站表示，他们计划在今年6月推出GBA的16格超大容量记忆卡，价格为39美元。GBA记忆卡的容量为16格，后来由于游戏所需记忆容量不断增加，任天堂又推出了256格记忆卡。

3,500,000——在日本表现平平的《灵魂能力2》却在欧美市场大行其道。根据NAMCO发布的信息，由于欧美玩家的狂热，《灵魂能力2》在三国主机上的全球总销量已经突破350万盒。

3——在英国《独立报》所做的“玩家们最想要的3D玩具”的调查中，微软的Xbox Live排在第一位。据接受调查的玩家们表示，他们之所以选择Xbox Live是因为网络游戏更具挑战，而且大家都相信微软会提供比外界更好的在线服务，该榜单中排在第4位的是苹果的MP3播放机iPod，索尼的机器PS2则排在第5位。

250——英国任天堂将于4月2日至4月6日对购买GC和GBA的玩家赠送250英镑的购物券。该活动名为“任天堂百万英镑大返还”，除了对游戏主机和游戏软件外，在任天堂的主机公园商店购物时，会得到这些现金。

10——SCE日前宣布他们将在今年内推出10款对应EyeToy USB摄像头的新游戏。EyeToy是索尼索尼最近推出的一款摄像头，在2月14日情人节于日本发售的《EyeToy Play》的出货量约为4万盒。



1,000,000——日本销量达百万的《战国无双》即将于5月在美国发售，据悉，该作的90%在欧洲销售。光荣表示，《战国无双》在欧美市场将由EAI代理发行，其销量目标是20万盒。

6,800,000——与上述消息相对应的是一光推出的“真·三国无双”系列已经在全世界热卖出了680万盒！由于该系列的异军突起，光荣也一跃成为日本获利率最高的游戏厂商。

0——史克威尔美国音乐公司(Dear Friends Music from Final Fantasy)的门票在洛杉矶内售罄全部售罄。本次音乐会预定5月10日在洛杉矶的斯台维斯体育场举行，由音乐之父约翰·威廉斯作曲，门票在3月5日开始接受订购，票价为41美元(二楼席)、61美元(普通席)、120美元(贵宾席)三种档次。

4,000,000——史克威尔-艾尼克斯的杰作《王国之心》已经在全世界热卖出了400万盒。其中日本123万盒，美国700万盒，其余的87万盒来自欧洲。目前二代开发正在紧锣密鼓地进行中。

SONY的舞会：CeBIT一瞥

本刊德国专讯(记者HY)全球最大的电子展CeBIT 4月中包在德国汉诺威举行。作为电子产业的游戏游戏，此次展会吸引了众多厂商参展。原以为八十万观众会令各家游戏公司喜得满座，但战况，却出现任天堂的退出，微软的低调。



微软和任天堂的缺席，令SONY独占鳌头，无疑成为此次大规模游戏产业的主角。展会上，SONY涉足网络、通信、娱乐等多个行业，且都有不俗表现。展厅外，SONY展位上，在明黄色的卡车上展示了游戏试玩区。在试玩区中，更是推出了最受欧洲人喜爱的体育竞技类游戏。展区中索尼则以“生活”和“运动”作为本届CeBIT的主题。在日本索尼还带来了最新的EYETOY，在欧洲同样风光无限。随着街机游戏的广告，EYETOY连续几个月在各大

超市销售排行榜上：据记者在各大城市的商店所做的调查，第一季度，半以上商店的PS2主机的玩家都是冲着EYETOY来的！而SONY最新发布的“SINGSTAR”更是电子竞技的热门之选。SINGSTAR是索尼PS2的专用M.C.，机器会记录玩家的得分及技巧水平。除了单人模式外，游戏还有P2模式，玩家可以通过两个M.C.比赛，谁才是真正的SINGSTAR。这个游戏是索尼的游戏展展区为游戏试玩区所设，试玩区的观众络绎不绝，就连不满3岁的孩子也玩得兴致勃勃。笔者也有幸得到了3分钟的试玩时间，可是谁知1分钟试玩就有

观众在“索尼展”时，时间快到了，请给我好吗？”



中国电玩榜

CHINA TOP GAMES

1

实况世界足球·胜利十一人7



机种: PS2
类型: SPG
厂商: KONAMI
其他: —

计票
549

上期
3

2

最终幻想10



机种: PS2
类型: RPG
厂商: SQUARE
其他: —

计票
591

上期
1

3

最终幻想8



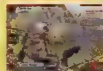
机种: PS
类型: RPG
厂商: SQUARE
其他: —

计票
577

上期
2

4

真·三国无双3



机种: PS2
类型: ACT
厂商: KOEI
其他: —

计票
514

上期
5

5

零·红蝶



机种: PS2
类型: AVG
厂商: TECMO
其他: —

计票
441

上期
6

2004年第10期 (统计时间2004年3月17日—3月30日)

6

黄金太阳

机种: GBA 类型: RPG
厂商: NINTENDO 其他: 472

7

鬼武者

机种: PS2 类型: AC
厂商: CAPCOM 其他: 389

8

战国无双

机种: PS2 类型: AC
厂商: KOEI 其他: 351

9

最终幻想X-2

机种: PS2 类型: RPG
厂商: SQUARE 其他: 324

10

生化危机

机种: GC 类型: AVG
厂商: CAPCOM 其他: 305

11

合金装备·索利德2

机种: PS2 类型: A
厂商: KONAMI 其他: 297

12

真·三国无双3猛将传

机种: PS2 类型: AC
厂商: KOEI 其他: 285

13

口袋妖怪·红宝石

机种: GBA 类型: RPG
厂商: NINTENDO 其他: 274

14

恶魔城·月下夜想曲

机种: PS 类型: A
厂商: KONAMI 其他: 257

15

鬼武者3

机种: PS2 类型: AC
厂商: CAPCOM 其他: 222

16

口袋妖怪·火红

机种: GBA 类型: RPG
厂商: NINTENDO 其他: 210

17

恶魔城·晓月圆舞曲

机种: GBA 类型: AC
厂商: KONAMI 其他: 189

18

恶魔城·无罪的叹息

机种: PS2 类型: AC
厂商: KONAMI 其他: 175

19

忍

机种: PS2 类型: AC
厂商: KOEI 其他: 144

20

超级机器人大战D

机种: GBA 类型: SLG
厂商: BANPRESTO 其他: 141



本期榜单: 继《实况世界足球·胜利十一人7》后, 本期榜单中《黄金太阳》终于打破《N久以来》, 由《FFX》、《FFIX》和《黄金太阳》轮流占据的榜首宝座夺得了冠军。除了上期所宣, “零·红蝶”也杀入了榜单。看又上次电中中MOTO君的专访有了一定的作用。鬼武者3首次登上电玩榜, 这是很好游戏, 推荐给PS2的朋友不要错过!

责编/龙卷



筑波

最受期待中文PS2游戏排行榜

本排行榜的制定可以参考以下方式进行修改

专卖店直接填写或寄信来 我们可寄回 我们可寄回

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

本期TOP5

本期共收到有效选票993张
统计时间2004年3月25日-3月30日

1	最终幻想10	201票
2	鬼武者3	104票
3	最终幻想11	91票
4	王国之心	89票
5	真三国无双·帝国	84票

——筑波PS2专卖店(大家可以在以下地点进行投票投票)——

广州	广州	广州	广州	广州	广州
广州	广州	广州	广州	广州	广州
广州	广州	广州	广州	广州	广州

——本期筑波最受期待PS2中文游戏排行榜中奖名单——



北京 孙林月

广州	广州	广州	广州	广州	广州
广州	广州	广州	广州	广州	广州
广州	广州	广州	广州	广州	广州

只要填写全部调查内容, 就可

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

中奖者送由筑波电台提供的精美礼品。本榜单的通用《电话》请读者注意(中国)公司。第二天筑波电台主持!

北美家用机软件月间销售排行榜

1	最终幻想·水晶编年史	243380
2	街头NFL	187935
3	银河战士·零点任务	181807
4	极品飞车·地底狂飙	120155
5	007得与失	115944
6	JET LI·RISE TO HONOR	104084
7	诺拉斯战士	101844
8	HALO	89979
9	MOFIA	86473
10	007得与失	80029

日本家用机软件两周销售排行榜

1	鬼武者3	378004
2	口袋妖怪·火红/叶绿	136515
3	怪物猎人	128400
4	战国无双	103404
5	FAMCOM MINI 超级马里奥兄弟	103381
6	世界足球·胜利十一人7 国际版	98472
7	SD高达G世纪SEED	76544
8	街霸BATTLE·CHAIN REACTION	62944
9	忍者外传	38913
10	最终幻想10-2 国际版+最终任务	34891

日本街机游戏最新排行榜

1	最终幻想·水晶编年史	243380
2	街头NFL	187935
3	银河战士·零点任务	181807
4	极品飞车·地底狂飙	120155
5	007得与失	115944
6	JET LI·RISE TO HONOR	104084
7	诺拉斯战士	101844
8	HALO	89979
9	MOFIA	86473
10	007得与失	80029

日本家用机新作期待排行榜

1	最终幻想10-2 国际版+最终任务	34891
2	鬼武者3	378004
3	口袋妖怪·火红/叶绿	136515
4	怪物猎人	128400
5	战国无双	103404
6	FAMCOM MINI 超级马里奥兄弟	103381
7	世界足球·胜利十一人7 国际版	98472
8	SD高达G世纪SEED	76544
9	街霸BATTLE·CHAIN REACTION	62944
10	忍者外传	38913

PS2 游戏

无边无尽的大海正在等待着
继承了新一代梦想的勇士们的到来

虽然从心底期望
快乐的日子能够继续，但是……

幻想水滸伝IV

GENSOSUIKODEN IV

PS2

厂商: KAC/As 类型: JRPG
发售: AFE 价格: 未定 其他:

传说 苍茫

新的『幻想』故事从「I」的150年前再次开始

『幻想水浒传IV』
故事将回归原点

Legend IV Returns its own Root

导演 小濑

13



那是…
“贼罪”与

掌管着
“宽恕”的纹章

继2005年『幻想水浒传』第3次文章发表后,以大海为舞台的最新作「IV」终于登场了。该作的时代背景设定在「I」之前150年的世界,讲述了一个族系最为古老的故事。今年夏天,我们将追溯“无人知晓的过去”,寻找与“现在”相连的线索。现在,就在大冒险开始之前,探索新放出的画面和情报,踏入隐藏着无数秘密的『幻想』世界的深渊吧。

罚之纹章

RUNE OF THE PUNISHMENT



「勇者斗恶龙」系列 万众瞩目的最新作



如同独角兽般的图案

勇者斗恶龙VIII

PS2

厂商 SQUARE-ENIX 发售日 未定
类型 RPG 价格 未定 监制 堀井雄二

勇者和一起旅行的伙伴们形象大公开!

《勇者斗恶龙VIII》的世界是一个380度全多边形的世界。自这条冲击性的报道公布经过数月以后，众人期待中的最新报道终于登场了。这次，厂家放出了与新公开的主人公一起旅行的伙

自去年8月发表以后历经了7个月的沉寂，期待中的续作终于公开了。虽然上次我们见到了主人公、小镇和战斗的场面，不过这次又有4名和主人公一起旅行的新伙伴登场啦。而且，只要购买即将发售的《勇者斗恶龙V》的话，还可以看到未公开的影像哦。想提前知道新情报的人绝对不要错过哦。



与被诅咒的公主之间的关系!



洁西卡允两力断和自信的眼神给人留下深刻的印象。从外表来看她应该是个性开朗的女孩。战斗的时候会使用腰上挂的鞭子吗，另外她左手拿的道具也非常引人注目。



可以放心把肉搏战交给他的战士

Yangu
杨佳斯

毫不费力地将巨斧使用自如。看来他拥有相当大的力量吧?脸颊和手臂上的伤疤，大概就是他曾经战斗的证明。

从他手中的巨斧和身上的伤疤来看，他确实是个值得信赖的人。究竟会怎样呢?

勇者指引下的4个人的身份

标题: 0404 特别 (检索) 之二

关于2只凤凰……

这些故事人到底想公主重获的魔力，在冰雪的
 魔法可以叫做真爱吗？（？）的魔棒。这么说，爱消失
 的公主与不死鸟之间也有关系吗？

大预想

天空海洋大地与被诅咒的公主

标题Less特别(检测)之三

关于被诅咒的公主…

天空、大海和陆地上主角一行人乘马奔驰。船

快來！

在英俊又略显冷漠的外表下

Kukule
库库鲁

他的气的笑容最为诡异。他呢。握剑的姿势看上去像是一个华弱的剑术师。不过从上面看又令人感到有一种高手的感觉。他的身份究竟是什么。

是个厉害的角色!!超白
相间的服装真有格调,真
想说他是哪个王子吗?

“雷” 小迷

寂静岭4

SILENT HILL THE ROOM

寂静岭4·房间

美丽和污浊、狂野和热爱、人间和异界。各种不同的要素交错混杂,没有任何作品可以仿效,构筑起一个独特世界的《寂静岭》系列即将推出新作。从图片上,我们已经可以感受到那种恐怖异样的气氛了。

PS3 厂商: CONAM 发售: 2009年
类型: A.V.G 价格: ¥3980日元 其他

今年1月首先在北美发售的人气恐怖冒险系列最新作《寂静岭4》即将在日本发售了。新作仍然和以前的作品一样,保持了那种被封闭在浓雾与黑暗中的世界观,而这款游戏采用新角色和设定制作的《4》的关键词正是副标题“room”,以被封闭的房间为舞台,充分描绘出有隙空间的闭塞

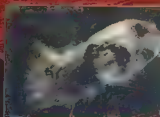
感。慢慢侵蚀人心的疯狂以及人类在极尽恶毒状态下的心理,从而充分展现出《寂静岭》的风格以及突破性的全新恐怖感觉。由这五个人物组织而成的故事即将上演。这次必然会有不同以往的特殊经历,和更加恐怖的……



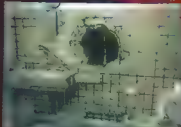
Henry Townshend

GHOST

幽灵的存在是本作最大的不同点之一。与以往怪诞不同的是,这些幽灵确实存在着“人类”的样子的敌人,也许着这副面孔的怪物吧!



1——这个从墙壁中露出来的幽灵脸上似乎充满了痛苦与怨恨,虽然外表看起来是个女性,但却让人感觉到不寒而栗。尤其她的动作……



1——被封闭的房间,其内部充满了各种各样的秘密。



1——在寂静岭4中,玩家将体验到一种前所未有的恐怖感。

ROOM 房间

位于Ashfield小镇的302号室。这就是《4》的舞台。故事也是以这个房间为中心展开的。这个房间和标题大标题又是贯穿该系列舞台的“寂静岭”有何关系呢?在一切真相尚未明朗之前,我们只能猜测这里将成为故事的核心。

1——在寂静岭4中,玩家将体验到一种前所未有的恐怖感。



BATTLE 战斗

虽然乍一看，战斗画面和动作并没有太大差别，但画面上的显示槽却非常引人注目。除此之外，道具等东西在画面上也会显示出来，比起以前的作品，动作要素变得更加鲜明强烈。

与《生化危机》中不同的是，本作中敌人并不会在第一时间就出现，而是会在玩家探索的过程中逐渐出现。



通过这一系列的动作，玩家可以感受到游戏的紧张感和刺激感。

CREATURE 怪物

和以前一样，本作中，应该说比以前的怪物更奇特！新作又有很多活生生的怪物登场，这些怪物不仅外形各异，而且它们的行为模式也与以前的怪物不同，为玩家带来了更多的挑战。



从游戏中出现的怪物怪物

无限的恐怖将造访这间被封闭的房间

本作的主角，20岁出头的美丽女性，在神秘的303号室，经历了一场惊心动魄的战斗，最终成功逃脱。

艾琳·高尔文
Eileen Galvin



！值得称赞的是，游戏中的怪物和敌人的设计都非常出色，让玩家在游戏中感受到无限的恐怖。

游戏中的怪物和敌人设计得非常出色，让玩家在游戏中感受到无限的恐怖。



从天空起，亨利开始日复一日地触碰到一个感觉。一天他突然发现自己被关在了一个房间里，不管怎么喊叫也无法传达给外界，大门紧锁，窗户也无法打破。5天后，浴室的地板上突然出现了一个大洞，亨利从里面爬了出来。

剧情 STORY

山冈P讲述《4》的秘密

山冈：新作改变了以前作品的风格，转而以一个房间为背景。然而，浴室里突然出现一个大洞，主人公终于无亲进入了这个洞，洞的对面等待着他的是一个“新世界”——一种奇异的生物世界。在那里，他将遭到怪物和人类的攻击。山冈与怪物不同，是一种完全无法打倒的对手。玩家虽然无法操作怪物艾琳，但不容易走出现实世界留在异世界，她都是一个关键性的角色。本作借鉴了该系列游戏一贯的恐怖叙事手法，但也增加了全新的要素，相信欣赏《4》恐怖风格的玩家，以及该系列的粉丝们都能在这里找到惊喜和乐趣。

■山冈晃

亲手创作了《寂静岭》系列的所有音乐。从《寂静岭4》一直担任音乐一职，并在《Deadman》系列中创作了多首乐曲。是制作恐怖气氛的高手。



足球行家青睐的超专业级足球游戏登场了！精心制作的内容非常精彩，但更棒的是价格只要3980日元，很轻松就可以买回家哦！

中村俊辅

游戏形象代言人
现役日本国家队核心



PS2 厂商 NAMCO 发售日期 2004.12.2
类型 SPG 价格 3980日元 其他: ——

这是一份送给目前对足球游戏还心存不满的人们的礼物！份能让我们充分享受更高的自由度，彻底沉浸于足球世界的美妙感觉的礼物。该游戏更请来了日本队核心超级天才中场中村俊辅作为形象代言人，为的就是通过中村俊辅超高精度的传球表现出游戏

中“传球的趣味性”。使用FREE PASS键来随心所欲地传球的乐趣，只有在这个游戏里才能体会到。当然，游戏中球场和球员都属真名登场，另外解说员由业内著名人士仓敷保雄和风间八宏担任，这样的阵容相信一定会得到球迷们的认可。



Football Kingdom

足球王



足球的精髓就在这里！

你能体会这个游戏的优秀之处吗！！

无双剑豪

哈利·波特

哈利·波特~与阿兹卡班的囚徒

とアズカバンの囚人

继《哈利·波特与魔法石》、《哈利·波特与密室》之后，《阿兹卡班的囚徒》也终于游戏化了，即将在PS2、GC以及GBA上登场哦!!

PS2 价格 未定 其他

GC 价格 未定 其他



第3弹

阿兹卡班的囚徒 决定发售!!

本作是一款以目前风靡世界的奇幻小说《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》为题材的动作/冒险游戏。玩家要操纵哈利和他的两个朋友罗恩和赫敏，一边使用多彩的动作及魔法一边展开奇妙的冒险。本作的游戏方式也是极其丰富，除了单人的剧情模式以外，游戏还收录了决斗俱乐部和墓地奇比赛可供多人对战的模式哦。



考虑到角色的特性，分别使用三个主角。

本作讲述了哈利、罗恩、赫敏三个人的又一新的冒险之旅。这三人名各有其不可替代的特点：擅长跳跃、用绳索攀登等动作。罗恩可以使用各种的道具，赫敏则能够使出强力的魔法。

原作者及剧本作者J.K.罗琳亲自监修

陷害哈利的凶恶巫师小天狼星从魔法界的监狱阿兹卡班逃出来了! 本作的故事正是从这个震惊世界的消息开始引出的。霍格沃茨魔法学校的学生们所乘坐的特快专列的车厢内、霍格莫德村、尖叫棚屋等都将成为游戏的舞台，围绕这些舞台、奇幻的故事再一次展开了!

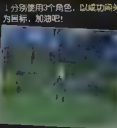


本作可以欣赏到各种各样的精彩剧情，本作的画面也变得更加美丽。

画面也变得更加美丽



1 玩家一边躲避敌人一边在地面上探索。



1 分别使用3个角色，以成功闯关为目标，加油吧!

原作者推出的各种原创魔法也将登场!



玩家可以坐在动物或植物上移动。和原作及夏年的作品相比，动作将更加丰富多彩、花样百出。

探索周围的方式有众多，比如使用魔法探测动物或植物，潜入无法进去的地方进行调查。

快使用魔法寻找出路吧!



GAME BOY
ADVANCE版
也要出啦!!

哈利·波特

GBA版的《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》以RPG的形式推出,同时可与GC版进行联动。

厂商: EA 游戏类型: RPG
平台: GBA 价格: 不定 发售日期:

探索霍格沃茨隐藏的秘密!

GBA版的《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》是一款以冒险和战斗以及角色育成为主的RPG类型游戏,与PS2版和GC版一样,玩家要操纵哈利、赫敏、罗恩3个人不断地探索魔法世界,收集情报,挑战谜题,还有各种各样的冒险。而且,玩家还可以在主要画面中选择在剧情中出现过的迷你游戏,随时随地的玩。相较于以前的几款游戏,此次的作品在系统



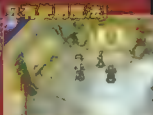
三个人物,统一推动故事的发展



!在特定的场合,也可以选择罗恩、赫敏这两个角色来运行游戏。



!在地图上可以向2个方向移动,最多只能对敌人造成1000点伤害!



和怪物战斗

在战斗中,玩家可以通过收集到的卡片,来增强自己的实力。

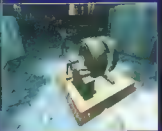
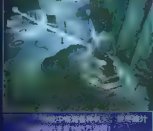
收集各式卡片,同样也是乐趣无穷!

在游戏中,玩家可以通过收集到的卡片,来增强自己的实力。如果收集到的卡片是红色的话,也可以在战斗中使用哦。



在游戏中,玩家可以通过收集到的卡片,来增强自己的实力。

满载解谜要素!



恐怖!恐怖的怪物!向哈利袭来!远比以前更加神秘!即将展开!

PS2版的EyeToy USB摄像头 GC版的GBA连接线

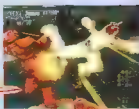
不同版本也有各自特点,PS2版可以使用SCE附在日本发售的(EyeToy:Play)摄像头的EyeToy USB摄像头,从而可以方便玩家享受游戏带来的乐趣。而GC版则可以使用GBA连接线,与GBA主机相连,从而可以方便玩家的游戏。



还有其它玩法吗?它也在游戏中有着体现,玩家可以通过游戏来了解。

该游戏的GC版与GBA连动的有趣特典要素

下载迷你游戏 (不需要游戏软件)	在游戏开始时,玩家可以通过这款游戏,来了解游戏的乐趣。
猫头鹰的养育工具 (需要游戏软件)	在游戏中,玩家可以通过这款游戏,来了解游戏的乐趣。
猫头鹰的养育工具 (需要游戏软件)	在游戏中,玩家可以通过这款游戏,来了解游戏的乐趣。



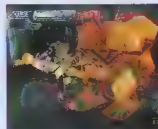
SPIKE, CAPCOM, Dream Factory
三大厂家联手打造的超注目游戏《深红之泪》的全貌得底揭露!!让我们一同来领略游戏的魄力吧!

PS2 厂商: CAPCOM 发售日: 2004年4月23日
类型: ACT 价格: 6800日元 其他:

第5位人型生体兵器阿贝尔 其真正的目的是……?

玩家操纵飞鸟、时男、枫等人型生体兵器，潜入自动生成的迷宫，并与迷宫中的敌人战斗，这就是武器格斗动作RPG游戏《深红之泪》。这次给大家介绍的厂商最新公布的全新人，第5人型生体兵器。和前4个角色不同，这第5个人型生体兵器似乎将作为玩家的敌人而出现。原本应该是作为己方伙伴

被开发出来的他，不知何故竟然会站到敌人的一方……而这个理由现在还完全是个谜。他是真的成为敌人了呢，还是有什么难言之隐呢，伴随着阿贝尔展开的剧情也成为了所有玩家关注的焦点。通过本次的游戏介绍，就让我们先来一探究竟吧，或许在前篇中我们能够找到答案。



上图中虽然只是将阿贝尔的机器人，由于是敌人所以，当然不可以被玩家所攻击。图中是装有摄像头的，能够感知敌人，只要侦测到敌人时，摄像头的颜色就会从黄色变为红色。

掌握操作方法 向迷宫挑战!

这里，我们将为大家介绍游戏中的基本操作方法。从游戏的开始，在迷宫中，玩家需要掌握各种操作方法，包括移动、攻击、防御、道具使用等。玩家可以通过游戏中的教程或帮助菜单来了解这些操作方法。在游戏中，玩家需要灵活运用这些操作方法，才能顺利通关。

远距离攻击



在游戏中，玩家可以通过使用各种武器和技能来进行远距离攻击。玩家可以通过游戏中的教程或帮助菜单来了解这些操作方法。在游戏中，玩家需要灵活运用这些操作方法，才能顺利通关。

近身攻击



在游戏中，玩家可以通过使用各种武器和技能来进行近身攻击。玩家可以通过游戏中的教程或帮助菜单来了解这些操作方法。在游戏中，玩家需要灵活运用这些操作方法，才能顺利通关。

阿贝尔

阿贝尔是游戏中的第5位人型生体兵器。他拥有强大的战斗能力，是玩家在游戏中遇到的重要敌人。玩家可以通过游戏中的教程或帮助菜单来了解阿贝尔的战斗技巧和弱点。在游戏中，玩家需要灵活运用这些操作方法，才能顺利通关。

BATTLE SYSTEM

随心所欲地运动切换敌人锁定目标

在战斗中，操作左摇杆(或十字键)面对该方向最接近自己的敌人，就会自动切换成锁定目标的系统。而在攻击敌人的时候还可以切换被锁定的敌人。虽然游戏中会出现很多敌利多人作战的情况，但只需操作

左摇杆切换锁定目标，就可以迅速锁定想要攻击的敌人了。只要能够活用切换功能，即使是被敌人包围的情况也可以安全地身退。但是切换锁定也是需要有一定熟练度的，勤加练习才能在作战中常胜不败。

已经被锁定的敌人
将通过标记显示出来



敌方体力值下面显示红色三角，意思是敌人已经被锁定的标志。即使是在面对一群敌人的时候，也可以一目了然。

使用切换展开华丽的战斗!

例如，玩家在攻击前方敌人的时候有敌人从后面接近自己，只要操纵摇杆锁定标记就会切换到背后敌人的身上。然后只要按下攻击键，攻击着前方的敌人

后，就可以立刻转身攻击背后的敌人。即使遇上包围的情况，也可以用这招将敌人的攻击扼杀在摇篮当中! 可是不要动得太频繁，会晕掉的!



1. 果然也可以采用尾端打倒敌人的作战方法。但在被包围的时候，不是先消灭一个再对付下一个的方法比较有效。

在攻击前方的时候
将目标换成后方

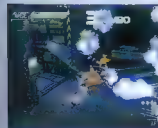
BATTLE SYSTEM

可以同时对多个敌人而使用的连锁技也可以对付多个敌人!!

在战斗中，玩家可以使出能够连续攻击的连锁技。连锁数越多，通关后的评价和奖励也就越高。在这款游戏中，玩家不仅可以连锁技对付单个的敌人，连锁技攻击成功的活对多个敌人也是

同样有效的。换言之，遇上以一敌十的状况，一个个地攻击必然会给人留下攻击自己的机会，因此连锁技的成功与否将是决定胜负的关键。利用切换锁定，发挥全部力量，使出连锁技吧!

也可以对付多个敌人!!



在战斗中，玩家可以使出能够连续攻击的连锁技。连锁数越多，通关后的评价和奖励也就越高。在这款游戏中，玩家不仅可以连锁技对付单个的敌人，连锁技攻击成功的活对多个敌人也是



在战斗中，玩家可以使出能够连续攻击的连锁技。连锁数越多，通关后的评价和奖励也就越高。在这款游戏中，玩家不仅可以连锁技对付单个的敌人，连锁技攻击成功的活对多个敌人也是



在面对大量敌人的时候，玩家可以利用战斗中的连锁技，利用连续技也多少减少敌人的数量和战斗方法也是计算在内的。

<p>必杀技</p> <p>必杀技是游戏中最强的攻击手段，通常会在战斗中消耗大量的MP。在战斗中，玩家可以通过按下指定的按键来发动必杀技。必杀技的威力通常比普通攻击要大得多，是击败强大敌人的关键。</p>	<p>绝对领域</p> <p>绝对领域是游戏中的一种特殊技能，通常会在战斗中消耗大量的MP。在战斗中，玩家可以通过按下指定的按键来发动绝对领域。绝对领域的威力通常比普通攻击要大得多，是击败强大敌人的关键。</p>	<p>紧急回避</p> <p>紧急回避是游戏中的一种特殊技能，通常会在战斗中消耗大量的MP。在战斗中，玩家可以通过按下指定的按键来发动紧急回避。紧急回避的威力通常比普通攻击要大得多，是击败强大敌人的关键。</p>	<p>防御</p> <p>防御是游戏中的一种特殊技能，通常会在战斗中消耗大量的MP。在战斗中，玩家可以通过按下指定的按键来发动防御。防御的威力通常比普通攻击要大得多，是击败强大敌人的关键。</p>
---	---	---	---

华夏专利

打开电视游戏的历史长卷，我们难免慷慨地看到，在这条康庄大道上，中国人自己留下的足迹是那么渺小。成功、花环和荣誉，一切与荣誉相关的褒奖，都离我们那么遥远。然而20年来，中国玩家在电视游戏的道路上究竟牺牲了多少属于自己的东西，也许只有为缔造文字的我们熟悉。没有产业和成功环境的我们还在无法去缔造游戏的奇迹，但我们有我们的游戏体验，有我们自己的游戏生活。反映中国人自己的游戏生活是电脑编辑同仁们一致的追求，因为我们始终相信中国人跟游戏有着独到的默契。

过去稚嫩的声音现已变得刚毅和老道，曾经肤浅的自信今日已成熟和麻木，但只要轻轻提起记忆的扉页，打开留声的场面，那一句句曾经我们视为天经地义的口头语，是否还能触动你的心灵？对文卷而言，你日不是目的，感动才有意义。我们只是将那些刻印我们游戏生活的面貌讲述下来，用真实的文笔和累积的阅历，让每位看到此文的人，都能让您想起那被激发的年代，让声嘶力竭不住重复这些曾经出口成诵的口头语。

-电脑编辑协会同仁

为了不能忘却的游戏回忆

请把游戏

口头语

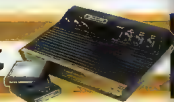
让我们掏干二十载的累积

牢记到底



创造 石器时代的游戏回忆

时代关键词：摇杆



大声喊出这个口头语来吧！ 摇杆

摇杆

雅达利主机游戏控制器的中国化口头语，因其方向控制部分为摇杆设置而得。

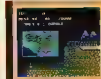
国内主要流行时间段：1982年~1987年



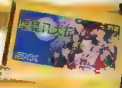
红白

阳光璀璨的游戏回忆

时代关键词：黄卡、信令、水下八关、学习机、128K、游戏室、小霸王



当年罗训30条



大声喊出这个口头语来吧！ 黄卡

黄卡

随着FC的兴起，越来越多的盗版卡带以假一黄色外壳大量出现在市场上，因此得名，也是在国内见到的最普遍的FC盗版卡带。

国内主要流行时间段：1985年~1985年

如果FC盗版卡带有一亿盒，那黄卡至少占七千万。国内FC盗版软件黄卡的份额则占到九成

以上。实话实说，黄卡的外壳设计还是很有“想法”的，虽然比原版卡高了不少，但却巧妙地增加了卡壳的设计，这可使卡带芯片得到很好的保护。在FC以火遍中国的年代里，黄卡铺满了各大商场卖场的柜台。早期黄卡外壳结实，手感极好，而到了后期，在外壳用料上则明显不足。尽管如此，由于黄卡的强势普及使得对电视游戏概念模糊不清的人，将“游戏软件”与“黄卡”直接划上等号，而“卡”也成为当年游戏软件的唯一代名词。在FC占领市场的岁月里，卡带外形也在悄然演变，绿颜色（蓝色、黑色等）、造型（横卡、

竖卡）以及内容多少（单卡、合卡之分）等，但黄卡的“经典造型”却始终如一。

经典句式：老板，这盘卡多少钱。



这就是当年曾经是中国游戏真正主角的黄色卡带。它不仅为了与当时盗版卡带区分，还了面子。当时是彩色卡带，更是中国特色十足。



机厅 沾染灰暗的游戏回忆

时代关键词：代币、豪光棍、保险、快打、麻雀



大声喊出这个口头语来吧！ 代币

代币

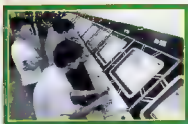
语境概念

街机游戏内费规格，日本采用统一规格的100日元。中国则同数量规格的货币，而采用特制代币。

国内主要流行时间段：1985年~至今

代币的叫法各地不同，北京叫“币”，胡同里机厅叫“圈儿”。大江南北的叫法更多了：什么“板儿”、“牌儿”，还有叫“子儿”的。当年的街机厅无不是人流量为鱼龙混杂的地儿，有些事不知不觉地在暗里进行。那些最高的酒瓶盖代替代币的，拿钱买高个钩去机厅里勾机夫的，但还通称“勾圈儿”的举动被老板捉住可就惨了。于是又有了新风景，心虚的孩子刚把币放进去，立马有个兄弟喊过来：“小孩，我带你过去，看看，啊。”还有更直接的，有的孩子刚进游戏厅就被拉到了角屋里。“取个圈儿，我们想有一兄弟认识你，要跟你学点事。”能有什么事儿！啊，要钱啊。于是在这阴暗的角落真实世界的通用货币和游戏世界的通用货币就有了一次亲密接触。

经典句式：这的圈儿一块钱两个！



大声喊出这个口头语来吧！ 快打

快打

语境概念

当年因街机厅而兴起的SF系列乃街机界出现的一系列2D格斗游戏的统称。

国内主要流行时间段：1981年~1986年

因为ANAL FIGHT的流行，才有了“快打”一词，才有了当年的格斗风潮。由于眼界狭窄，导致2D格斗游戏在相当一段时间都被冠以“XX快打”的名号。为争霸主之位，各路豪强蜂拥而起。当然其间不乏好事之徒勾结滋事，且多为团伙，只因鸡毛蒜皮之事，便会上演“真人快打”，导致许多小孩子对机厅地心生恐惧。当然，更多的还是厌倦游戏的技艺切磋。但随KOF大行其道，街霸含义渐渐路人皆知，以往如他的前速现在看来多是淡淡一笑。此话大多被人说的，多是格斗之王，而“快打”这词渐渐退避于机厅之中。所谓江湖内卷，其实大都是 夜间的事。

大声喊出它来吧！ 豪光棍

豪光棍

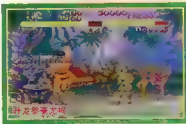
语境概念

由格斗类游戏上的角色用(豪)和棍(棍)组成的豪光棍，是街机厅中常见的词汇。

国内主要流行时间段：1990年~至今

十分经典的游戏口头语，当年在 孩之间嬉戏打闹时使用的频率有多高已经难于统计。想当年这就是豪光棍的代名词，也可以说是豪光棍文化的典型代表。因为当年街机游戏在中国在街机厅里的普及率，足以令现在任何游戏都感到汗颜。所以这句话的出镜率就高到了令人没齿难忘的地步。每个人都会说，都能说，但是能真正理解日文原意和说出其正确发音却是大部分能敲高手不一定能做到的，所以能做到的人在当时看来就是另类的高手了。它成为了 个孩子走世由机厅、步入青年文化口语的一种象征。同时为青少年表达暴力快感提供了一个合适的词汇，只要他们能够找到合适的途径来发泄就好了。但想现在孩子们喊着豪光棍意思已经不同于当时了。

经典句式：看我的豪光棍。



大声喊出这个口头语来吧！ 保险

保险

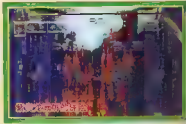
语境概念

就击破游戏中玩家控制的角色而向为数极少的有限的人威力释放，通常用来救命或打BOSS。

国内主要流行时间段：1986年~至今

保险的英文原名为“BOMB”，翻译过来就是“炸弹”。在我国“保险”的叫法有很多，其中比较常见的是“宝、雷、炸弹、保护”等等。由于当时飞机类的射击游戏在我国街机厅中相当的火爆，而“保险”这种可以在瞬间将自己从陷入危机的飞机和子弹当中拯救出来、能够重皮肉而外加攻击方式要命的BOSS，以及华丽震撼的效果都足以使当时的玩家们铭记于心了。从发音上来看，“BOMB”就是“宝”，从视觉效果来看，用“雷”、“炸弹”形容都很合适。从作用上来看，“保护”、“保险”等也非常贴切。可以说，“保险”是由我国玩家自行翻译，并且是第一个达到这个翻译标准的流行词语。而“保险”这个词在今天街机厅中依然在使用。

经典句式：快，快放你的保险。



大声喊出它来吧！ 麻雀

麻雀

语境概念

白语对“麻雀”游戏的泛称。在我们的观念中，其专指游戏，尤其是街机上的“麻雀”游戏。

国内主要流行时间段：1990年~现今

“麻雀”在我国的出现，并不单单是游戏类型中出现一种棋牌类游戏那么简单。它出现和流行的根源，更多的是因为街机厅里赌博。麻将游戏泛滥的结果。随着街机游戏向国内市场的推广，国家首脑对麻将的警惕和对麻将的产生、赌博性质的认识，麻将后有的妇女们跑去学麻将，各种“麻雀”开始大行其道，原本就与街机厅主流的街机市场格格不入更加孤立和黑暗。社会逐渐将“血腥、色情、赌博”的这些词汇强加于游戏的事实，应该与“麻雀”流行不无关系。可以说，“麻雀”在国内流行的开始，就是街机厅开始走向衰落的前兆。

十六位机 征战开始的游戏回忆

时代关键词：美卡光盘、卷轴、光、移植、原装

大声喊出这个口头语来吧！ 换卡

换卡

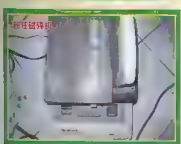
语言概念

在玩家最不能容忍的年代里，几乎所有最公平实用的玩到新游的必经之路，也是最流行的民间交流方式。

国内主要流行时间段：1989年~1986年

当玩家们对游戏欲望急剧膨胀的时候，玩家们也意识到了为了解决买不到游戏的方式来满足自己的需求。而在设备低下，商家也打着“让人人都玩到游戏”的旗号，拉开了游戏卡的序幕。作为对玩家的卡生意，在MD时代可以算是绝大多数游戏卖店生意的主要收入，而玩家也因为游戏店拥有大量卡带而加上对新游戏的渴望而争相换购。除换卡外，作为国内少数拥有SFC的玩家而言，“换盘”也是升级卡带与满足游戏的最好方式。所谓换盘，是指用当时港台生产的磁碟机系统，把磁碟游戏卡带按只需换卡：5个磁碟再换几元港币费用，就可把当时最新游戏卡带更换。因此，在当时的游戏店中，除了看到许多手中拿着卡带指指点点光碟不放的强盗外，还可以见到不少人坐在柜台前看厚厚的游戏卡册翻来找去的少年。对大多数收入不高甚至没收入的玩家来说，游戏店始终是他们的乐园。而低投入换取高回报的游戏方式从长远来看在玩家中根深蒂固，对游戏软件业的影响也体现了他们在游戏市场的认知，最终成为了盗版业内横行的基础。

经典句式：老板，我用这盘卡换得补交多少钱？



大声喊出它来吧！ 卷轴

卷轴

语言概念

指游戏中，移动方式不同的画面表现。以屏幕为表现，将超过屏幕的画面内容原景原比例地显示方式。

国内主要流行时间段：1994年~1986年

随着国内游戏杂志对游戏技术的不断探讨，在当时流行的16位游戏主机上广泛流传的几项硬性指标，如卷轴、发色数和处理速度等，逐渐成为核心玩家关注的焦点。由此引发的国内首次游戏主机性能大论战，令老玩家至今记忆犹新。卷轴问题表面上是MD与超任支持者之间的口角之争，实质上是国内玩家首次探讨游戏流畅感、性能参数和游戏体验的深层次问题。玩家们从此不仅以知道游戏玩法为目标，更将一些计算机术语运用到游戏知识中。而为了标榜自己与众不同的游戏阅历和知识，卷轴一词逐渐成为国内玩家们交流与论战时，必不可少的常用语。

经典句式：MD只有两层卷轴。

大声喊出它来吧！ 移植

移植

语言概念

将街机上的经典游戏在家用游戏机上呈现的做法被冠以一个贴切的游戏名词——移植。

国内主要流行时间段：80年代末至今

家用机移植街机游戏的做法，最早并且最完美的要数PC移植的《街头霸王》了。由于当时家用机性能的限制，完美移植街机是根本不可能的事。但即使效果远远低于街机，在当时如果能玩到这类游戏也是很令人兴奋的。因为代表性的就是移植自街机的《铁板阵》。因为这款游戏的热销，Namco建立了自己公司的事业。MD时代，移植更是火爆异常。像《街霸》、《侍魂》等。因为家用机的品质提升，移植游戏的受欢迎程度也随之一路飙升，包括后来的PS、SS、PS2上的移植大作也屡见不鲜。但到了DC时代，随着街机的衰落，移植也就不再像以往那么吸引人了。

经典句式：这游戏的移植度很高啊！



大声喊出这个口头语来吧！ 兆

兆

语言概念

计算机的一个字单位，1兆单位，即1MB=1024KB=1024字节。在MD时代开始普及的常用词汇。

国内主要流行时间段：1993年~至今

我们现在所知道的“兆”有两个标准，一个是“MB”，另一个是“Mb”。“Mb”是电脑中的字节单位，而用“Mb”，也就是“兆比特”来区分容量的做法只是用于游戏卡带。具体计算方法为1MB等于8Mb，所以如果看到GBA的卡带容量为128Mb的话，其实它的实际电脑容量为16MB。最早人“兆”这个概念的是在16位机时代，世嘉MD的含义就是兆位驱动。当时MC和SFC的卡带容量都是以Mb为容量单位。其中达到MD和SFC卡带的极限容量的游戏分别是40Mb的《超级街头霸王2》和48Mb的《幻想传说》。至此，FC的“高卡”时代宣告结束。

常见句式：嘿，你那盘卡是多少兆的？

大声喊出这个口头语来吧！ 原装

原装

语言概念

开发厂家自己生产或请人代工，但标有开发厂家标志的正规产品。

国内主要流行时间段：1993年~1986年

原本没有什么是原装机的，但是原装机的卖得多了，赚钱了，就有人看准商机，于是就有了组装机。组装机最大的特点就是相对于原装机的便宜，以及相应带来的质量下降，兼容问题多多。但是如果游戏店的老板愿意，就可以把组装机卖成跟原装一个价钱，因为很多人并不知道买到手的是我国“自行研制”的组装机。暴利就在这时候产生，玩家们为了维护自己的权益，就要懂得很多知识，于是组装机和原装机的区别和原装卡成了玩家们讨论的话题，区分原装组装机成了流行，各种识别方法开始流行。高手大概也诞生于此。经典句式：老板，原装卡多少钱……这太贵了！那组装机呢？



编辑

3

15

3

28

CROSS
REVIEW

点评

评论人



雪人

龙哥

小沛

游戏

评论

ONE PIECE
海贼棒球

由尾田荣一郎原作的著名动漫改编而来的棒球游戏，游戏融入了很多原作中的元素，当然也是一款休闲游戏，喜欢动漫的玩家不要错过。

真·三国无双3
帝国

与强调爽快感的《真·三国无双3》不同，这次玩家除了一路砍杀外，还要在内政、外交上开动脑，总体来说是一款策略游戏。

FIFA完全足球



作为FIFA 2004为基准，除了加入新系统外，游戏最大的卖点就是可以联机对战，同时还可以使用罗拔为这款游戏设计的专用耳机。

铁臂阿童木



游戏采用了全新的Javak 2物理引擎制作，画面华丽，动作流畅还再现了阿童木时的超能力，再加上阿童木的形象早已深入人心，号召力自然非同寻常。

气度十倍的棒球游戏。原作中人气超高的角色登场棒球，不管是漫画还是棒球狂热分子应该都会满意。游戏做得也相当好，各人物都有符合原作的球技和击球方式，别有些搞笑，要想取得胜利还是得在人员配置上花些力气才行。

在日本，棒球可以称得上是一项国民运动，所以，以棒球为题材的游戏向来不会引起玩家太大的反感。本作中由于引入了漫画的元素，给棒球这项运动增添了一些新鲜玩法，也增加了一个吸引玩家的卖点。不过，由于在我国棒球并不受欢迎，所以本作恐怕不会有太大的作为。

巴城之大而著称的网游游戏大作，厚厚地图是它的一大亮点，地图“厚”得可怕。游戏一开始就是巨大的开放世界，玩家可以在其中自由的探索，游戏中的几乎所有地图都是玩家探索，有时可以利用角色的特性安排任务，比如“探险”任务，玩家需要先去探险，然后才能去完成任务。游戏中的地图是开放的，玩家可以自由探索，也可以利用角色的特性安排任务。游戏中的地图是开放的，玩家可以自由探索，也可以利用角色的特性安排任务。

玩家在游戏中的所见到的角色，并可以运用这些各种不同的道具来延长战斗时间，让玩家在战斗中感到乐趣。游戏中的角色是玩家可以自由探索的，也可以利用角色的特性安排任务。游戏中的角色是玩家可以自由探索的，也可以利用角色的特性安排任务。游戏中的角色是玩家可以自由探索的，也可以利用角色的特性安排任务。

作为爽快的动作游戏，原作中的人气角色登场，让玩家看到了当年“热血”推出的一系列格斗游戏的精髓。虽然本作以格斗为主，但游戏内政、外交的加入也就是皮毛之举，但游戏的爽快感和策略性还是完美地保留下来了。战斗更具挑战性，玩家将体验到在格斗游戏中的乐趣。

本作不免让人觉得有点失望，游戏有说是传统的三国无双风格，但游戏内政、外交的加入也就是皮毛之举，但游戏的爽快感和策略性还是完美地保留下来了。战斗更具挑战性，玩家将体验到在格斗游戏中的乐趣。

光荣公司开发到了这次的《帝国》有了不小的创新，这一系列加入的“帝国”元素是本作的亮点。在游戏中，玩家将扮演君主，制定战略，开展贸易，包括招募武将、开发资源，以及其他的任务等等。战斗方面也没有什么变化，只是地图和角色阵容有所变化。

玩家可以比较轻松，游戏中的角色阵容是玩家可以自由探索的，也可以利用角色的特性安排任务。游戏中的角色是玩家可以自由探索的，也可以利用角色的特性安排任务。游戏中的角色是玩家可以自由探索的，也可以利用角色的特性安排任务。

这款游戏是FIFA 2004为基准，除了加入新系统外，游戏最大的卖点就是可以联机对战，同时还可以使用罗拔为这款游戏设计的专用耳机。

如果不是看到《A Sport's 2000》，大概很多人都会说这款游戏是A为系列W的续作。FIFA发展到今天，除了许多W的续作，甚至包括开发也会含W的续作，甚至包括开发也会含W的续作，甚至包括开发也会含W的续作。

这款游戏是FIFA 2004为基准，除了加入新系统外，游戏最大的卖点就是可以联机对战，同时还可以使用罗拔为这款游戏设计的专用耳机。

这款游戏是FIFA 2004为基准，除了加入新系统外，游戏最大的卖点就是可以联机对战，同时还可以使用罗拔为这款游戏设计的专用耳机。

这款游戏是FIFA 2004为基准，除了加入新系统外，游戏最大的卖点就是可以联机对战，同时还可以使用罗拔为这款游戏设计的专用耳机。

这款游戏是FIFA 2004为基准，除了加入新系统外，游戏最大的卖点就是可以联机对战，同时还可以使用罗拔为这款游戏设计的专用耳机。

这款游戏是FIFA 2004为基准，除了加入新系统外，游戏最大的卖点就是可以联机对战，同时还可以使用罗拔为这款游戏设计的专用耳机。

这款游戏是FIFA 2004为基准，除了加入新系统外，游戏最大的卖点就是可以联机对战，同时还可以使用罗拔为这款游戏设计的专用耳机。

编辑

3
15CROSS
REVIEW3
28

评论人



?

2004年3月18日

樱花大战物语



一次制作失败的《世纪》并未影响兴许。虽然这种强大稳定可能丧失一部分国际性支持，但他相信一定会争取到不少对历史学和新闻写作感兴趣的人。

第4.5.4节 系统的线性

情又怎麼能成文字書法了。虽说胡情胡理都不錯，既有熱情也有智慧。而三解讀深至部分的情感性並非指顏色多。即如果，「日」在什麼研究的升本來是初念此來莊莊了。不可好在想是入胸不入，也是比較適合原形到因學做戲的者足。

[illegible][illegible]

型非常受欢迎(《烟花大战》
本夕,但是因为种种原因,N
T公司与之断了缘分。这并非
它与一代的知名明星“李基
世”的合作失败,而是因为
它不是块“豆腐”,而是随着N
T公司的不断壮大和事件一
起走下台的人。一手缔造了
的AMS来说,听着Q事件被目
为幕后推手不是一种享受。

2004年3月18日

波波罗克罗伊斯
月之法則的冒險



这系列的第三部作品，除了继承一贯清新可爱的风格，系统方面也有所改善，同时还加入角色养成系统，相信喜欢这个系列的玩家应该不会失望。

這是一款功能強大而耐用
的相機。它的工作溫度又
可達 -40℃。它還可以
與您的無線電話、無線
電、傳真、尋呼、定位器
或 PDA 系統集成使用。
它可與您的無線電話、無線
電、傳真、尋呼、定位器
或 PDA 系統集成使用。如
果您需要更多的信息，請
致電 400-888-8888 或
訪問我們的網站。

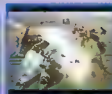
[illegible][illegible]

精心快乐的音乐、可爱的Q版人加上轻松的音乐,这就是《超级罗罗伊索》带给人们的“感动”(周之云)。

并没有给人“带回去”的感觉,故事内容——还是老套的王子与公主真了。不过,在繁忙的工作之余,一边听着轻松的音乐,一边看动画,还是能让人放松心情。

2004年3月18日

装甲核心 连接



采用2枚组大容量的FROMSOFT设计并采用3D的图形制作,游戏对图形人要求,而且还采用了全真的动态天气效果,并对应PS2认证。

[illegible]

机器人选手们唱过已久的“赛巴伦”歌者在“逻辑”号于闪亮登场。游戏的背景设定仍然和系列中的前几作一样，由王室的阴谋而导致国家之间的大战以及王国的崩溃了。此外还要多出一个全新的主角，此人将带领玩家们去进行更大的发现冒险。对于系列的FANS而言，的确是不想再游戏。

对于玩《古墓丽影》作品的玩家而言,新作似乎只能算个补品,没有什么出彩的亮点。不过玩家也可以自寻乐趣,在《古墓丽影》的游戏中,玩家可以解开引人入胜的谜题,解开它们,玩家可以玩下去,游戏中还算简单。但除此之外也就没什么可以玩的了。

本作的片头制作非常精美，感觉厂家在制作方面还是颇费了一番心血的。游戏中，玩家要扮演一名被关在监狱囚徒，对关着而设法逃出监狱完成片名。游戏的操作时还算比较简，但是内容确实要拥有一定的耐玩度，相信这款游戏为玩家们带来惊喜。

2004年3月20日

X档案 反抗或顺从

[illegible]

性化是她的感觉。玩家可以依据自己的喜好选择角色,其中最吸引她的角色是成吉思汗。而游戏中的特别刺激是,玩家可以“强奸”游戏中的NPC。游戏中,李冰冰饰演的角色还可以在虚拟世界中

[illegible][illegible]

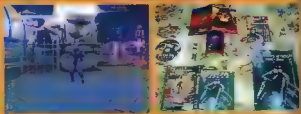
区，从而让游戏的暴力成分成为游戏，不用说，自然又在现实中引起了不小的震动。只可惜，本作还是未能免俗。在看过游戏中必有的一段精彩片头后，玩家才能开始游戏。本作的风格总体与《生化》的同类游戏接近，不知那些玩多了此类游戏的玩家会不会反感。

忍者外传

靓丽的画面、悦耳的音乐、华丽的动作、适中的难度以及良好的操控性成功地创造了这个值得永久珍藏的完美游戏

厂商: NINE 平台: XBOX

类型: ACT 价格: 150元



NINJA 过关评价

过关评分由以下四个方面构成: 过关所用的时间、杀敌数量、收集数(不过最后两关不计入收集数)关卡中奖励的花费。注意: 按Y键所收集的黄金数量只有正常状态应收集数的5分之一。如: 杀一个敌人出现黄金, 正常状态应收集的数额是100, 那么按Y键所收集的这个黄金数量只是20)。收集道具数量(用道具箱扣除得分)。按分数由低到高评价分为: 失败、下忍、上忍、头领、隐藏。

NINJA 50只金甲虫的准确位置

(原表示不容易找到, 请读者提示仔细观察)

第三章 飞鼠艇 (3只)

1. 飞鼠艇上的船长, 这里可以通过石台上的机关, 先走到Terror地图右边部分, 有 3只金甲虫。

2. 离开时的落点, 那里有金甲虫, 但位置隐蔽, 从平台上面跳下去有两只。

第四章 Tairon市 (3只)

1. 在河边旁边的 河边, 开龙哥有古拉姆铁的大铁门, 走过去后在左手边上的饮水池内发现金甲虫。

2. 从人区 往东走, 路, 经过走道, 开龙哥走到上边平台, 来到到

第五章 魔神之街 (3只)

1. 从前门, 从道路有一 路, 走到 的过去, 经过两个铁门, 其中有一个有金甲虫, 从那里过去, 从另一个平台, 从那里可以飞到道路对面, 发现

第六章 大教堂 (6只)

1. 资料室二楼的楼梯, 其中有一个金甲虫。

2. 资料室二楼用飞鼠艇跳上去的顶部上。

3. 从教堂大厅上方, 从那里可以飞到顶部。

4. 打开从教堂供神的石台, 发现

第七章 秘密的地下 (4只)

1. 从石台跳进地下, 从那里可以飞到下一个平台。

2. 从平台飞到, 发现金甲虫。

第八章 全城戒严 (2只)

1. 从, 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

2. 从, 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

3. 从, 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

4. 从, 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

5. 从, 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

6. 从, 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

7. 从, 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

8. 从, 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

第九章 军事禁区 (4只)

1. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

2. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

3. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

第十章 地下水路 (9只)

1. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

2. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

3. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

4. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

第十一章 ZARKHAN的逃跑 (5只)

1. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

2. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

3. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

第十二章 冰火洞 (8只)

1. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

2. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

3. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

4. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

5. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

6. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

7. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

第十四章 怨灵 (2只)

1. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

2. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

第十五章 核心 (最后1只)

1. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

2. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

3. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

附录 游戏攻略

1. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

2. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

3. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

4. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

附录 游戏攻略

1. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

2. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

3. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

附录 游戏攻略

1. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

2. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

3. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

4. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

5. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

6. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

7. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

附录 游戏攻略

1. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

2. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

3. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

4. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

5. 从那里可以飞到下一个平台, 从那里可以飞到下一个平台。

影之心2

面对两位爱慕你的女孩，你的心会怎样选择呢？是延续与爱丽丝的传说呢？还是与出生入死的卡婊终生为伴？

PS2 厂商 ARU 发售日期 2003.10.10
类型 RPG 价格 6800日元 其他 DVD-2

许久没有这样的感动了，虽然没有同期推出的鬼武者3那样的超人气，但是作为一款众人期待的动作大作，影之心2具备了一款优秀作品所应该具备的一切条件，完美的剧情、华丽的画面、动人的人性化操作系统，以及庞大的游戏内容。而可以连续一代作品的判定也是令老玩家十分的心。虽然在一些细节上还有可以值得推敲的地方，总的来说是可以打90分的。在工作学习之余能够回到 战的朝思中感到一下天马行空的快乐正是本游戏给我们的 一份大礼。

■文/魔舞之妖刀 编辑/宇

得到福引泰的地点

种族中的カルトス・ボルクス族
勒阿弗尔的雷纳德镇长屋里有顺皮的地图
莉露的宝箱
向古鲁顿的右立的那个前壁
进入隆达矿后左边的岔路最右边的拐角处
隆达矿升塔机附近的布告
罗格家的桌子
塔罗伦尹的最上边的人家的门
曼玛利亚堡上有天秤、白羊、山羊座的石板的屋子（右边那间）
90座伊太利亚亚部的二层右上的书房
内亚姆地下通道的地下三层（B3）的宝箱
进入夏那美“泉台阶前”的街灯
进入圣玛格丽特岛上最初的房子
圣玛格丽特岛上马耳等人被绑的屋子里

基彼得堡中爱德加的书里

赫尔米达什路一棵无叶的菩提树的树根

高尔梅峡谷里一个バオロ所在的小屋里

死者回廊的C村的附近

杜鲁亦村最强之敌后会有到二张

从峡谷后山左边走入的岔路口

战船三层的船室

与古田中平的战斗与（如果打出30 Combo以上 会得到额外奖励的一）

静室被研中由存盘点上两个画进去的T字路右边是到设路为上

静室被研的射击训练场

雷纳德

大和深处的黑人家的楼梯下边

麻布路板上屋子存盘点的附近

女王的车阵中百老一和的屋子的钟表

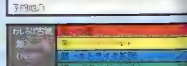
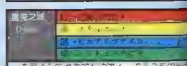
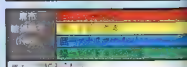
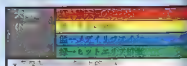
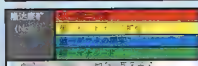
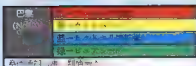
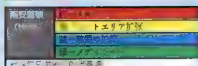
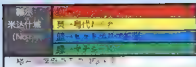
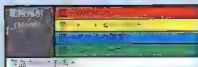
假人馆的屋顶

和莉莉姆妹妹的战斗

和狼人的战斗

颜色为停留区域，后边是对应的道具。地点下边是指引会的编号。

福引的场所





RPG幻想辞典

妖怪列岛之百鬼解读

vol.5 雪女

「雪女が出来る早く家に归れ」——柳田国男，《远野物语》。「雪女出 早归家」是一句在日本远野地方广为流传的古话。尤其是到了每逢降雪的满月夜之时，这也是长者对小辈们叮嘱得最多的一句。相悖在远野，特别是每年1月15日满月那天外出，在大雪纷飞的夜晚通常会遇到穿着一身半透明和服于山路上飘过的肤色雪白的美女，并且怀中还抱着一个小孩，这就是典型的雪女形象。

雪女，日本传说中除了我们前面介绍的三大代表妖怪之外最为知名的一种。可是，在坊间为水系的妖怪，收录于鸟山石燕《图面百鬼夜行》之“前篇”也是真正日本国产的妖怪，相关文献的英文解释则是snow woman, fairy，尽管有类似西方妖精的别称，但雪女却是日本妖怪中危害性最大和最为恐怖的。绝对的恐怖妖怪。雪女是雪的精灵，其主眼在东北地方世代相传的传说中被描写，因为雪女的出现总会伴随着纷飞的大雪。而在多雪的东北地方是“出现率”比较高的。其他雪女，融入云霞的传说，说而变得更加有名。

雪女是传统的日式妖怪，其形象一般为脸色雪白没有血色、一头淡蓝色的长发，身穿白色和服。看上去是绝美动人的女子，但其生性冷酷，那 白色的衣服和冰冷的目光流露出无比的寒意。居住在雪山上并多出没于深山之中，是山神座下掌管冬季的雪，其通常在大雪或暴风雪的时候出来活动，是极为危险的妖怪。再遇上她即便是她只说一句恶毒的话或一下也都有可能被其吹出的寒气所冻结。想要活命的活则千万不能看她的脸，幸子原因和详情就不再是重复了。据说人们走在东北野外观到后头死就死能平安无事。同样的，遇见雪女后若没有看到老妻自己的脸，便能逃过一劫，千万会因为其美色诱人而上前搭讪。另外雪女还会夺走男孩子的精气，一般说这种情况下只有动也不能动地目不转睛盯着一个地方，这样他这个时候也还是不能看雪女的脸色，并且还要尽量地整一个脸则只有死路一条了。通常幼年的雪女对人无害，不过凶恶的成年雪女除了夺走男人之外其还会将所喜爱的人类男性永远冰冻起来，带回居住的雪山中层居住并伺机杀害。

雪女的传说，还有则是讲到经常出现在暴风雪之夜的，抱着小孩在山路行走，并会请求路人帮忙照顾自己怀中的婴儿，一旦好心的人答应了她这个要求并抱起孩子，那么也就注定了其将要被冻死的命运。而在有些地方，人们似乎在中世纪也明白凡有人风雪夜里被冻死，那都是因为遇到了雪女。比如新雪白到半夜时，对 老者在暴风雪的夜日发现被冻死的人，在棺材的同时并还会一同而地说着“啊，又是雪女干的”。

雪女还会夺走一棒打鼾睡之美的事，拆散一对真心相爱的恋人（据早小子里有多多的传说也来自于此）。因为雪女喜欢男人，一旦得到人后就会在其眼中放入一块冰，那人从此就会变得冷漠无情。

传说在真新地方，曾有一对感情非常好的一对长大的青梅竹马的恋人，而男孩在一次旅途中不幸地遇到雪女，不过雪女没杀他，只是抱走了他并将冰块放入他眼中。另一边女孩却在不停地寻找男孩，虽然后来找到了男孩，但已是一脸冷漠毫无任何情感的男孩早已忘记了那个女孩和他们曾经的感情，任凭女孩想尽各种方法去唤醒他，云鬓化包中的冰块也无济于事。

除了出没于雪夜的山路上，雪女也将会在被置于山中的小屋出现，而住在都是早已经睡的人们则因为只



1 鸟山石燕笔下写的雪女

睡醒后雪女所带来的寒气而被冻死，如果还没有完全睡着，她还会睁着眼睛吹出冰冷的气息，使人急速致死。所以说吹气也是雪女最常用的手段，而被她冻死的人通常脸色红润并且面带微笑，似乎在其死前曾见到过什么美好的事物。不过在这样的情况下即使没有被害者或者得救而未死去的人，要是将来对别人说起自己曾遇见雪女并被她知道了的话，也会被雪女杀掉的。在雪女传说中最为有名的一个故事便是这样的：相传东京东西多摩郡的两位相爱的一对年轻人（也有说法是古时武藏的一老一少），一次在登上雪山因为大雪已难以下山，最后只得在山上的山洞入居住的心屋里暂且借宿。不过到了半夜因为太冷，其中的一位反而而盖了（老者），而另一位却冷得怎么也睡不着（18岁的少年），也因这个故事中的主角一男一老。就在这个时候，透过并不那么严实的破窗，他看到一位长发白衣的美女慢慢闯入了这间破屋进来，当自己意识到这就是传说中的雪女时，她就已经处到屋内向着另一位已沉睡的人吹了口气将其冻死了。当雪女转身以来准备用同样的方法杀一男时，他躺在床上撑起开她的脸，并苦苦哀求雪女，虽然杀掉自己并没有什么关系，但若自己不在的话，家里的老母亲更无人照顾了，要是雪女愿意杀掉自己，也希望她能帮助自己回去照顾母亲。尽管冷若无情，但雪女还是被一男的热心所感动，便答应不杀他，但条件是不能向任何人提起这晚发生的事，特别是见到过自己的事，不然仍然会杀掉他的。“男”答应了她的条件后次日雪下大了回了家，然而母亲和亲戚着自己的生活。随着时间的流逝，十多年过去了，男也娶了漂亮温柔的老婆一起照顾母亲，并且自己的老婆还怀为他生了几个孩子，一家日子过得还不错。

男虽然并未忘记多年前在雪山上小屋里遇见雪女的遭遇，但自己也从未向任何人提起过。又是十多年后就前年的一个夜晚，也许是觉得事情已经过去了几十年了，男便在床上对妻子和岳母的老伴讲述了自己18岁时在雪山遇见雪女的这件事。没想到说到这里，自己身处几十年的妻子脸色突变，并对着他恶狠狠地一字一句地说着：“你若答应我不会向任何人提起那晚的事情，否则就只有一死”说完立即就吸走其雪女的巨目，并喊着自己却不遵守条件的丈夫吹出冷气将其冻死。

另外雪女在有的地方也叫做雪女郎（ゆきじょうろ），有的描述中其中抱着的是另一种妖怪“姑获鸟”（うさめ）而非小孩了。姑获鸟（也被称作鬼鸟），在《玄中记》有记载：“姑获鸟能夺人精气，令人一云乳母，则人成白鬼。”这是我们今后将要介绍到的。

2 雪女怀中抱着“姑获鸟”

此图也是我们中国

■文/nakazawa 编辑/宇部

20世纪经典游戏长廊

游戏的黄金年代

游戏黄金年代——康乐游戏机为先锋

拿起过开春吉普，手是紧握着方向盘，一路扫过去，将敌人杀得尸横马路的情景吗？不光兰博可以做到，其实你也可以。只要在80年代的时候玩过赤色要塞就可以实现。这是KONAMI于1986年最先在街机推出的射击过关游戏。其主要特色就是打起来十分流畅，节奏快，火力足。让你可以在不长不短的时间内玩到过瘾，又不会觉得冗长。可谓恰到好处。

1988年，KONAMI又将这款游戏好评的作品移植到了当红家用机FC

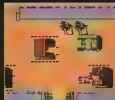
上。这下子我们就可以在家跟朋友一起痛痛快快地过把瘾了。

游戏系统的设计十分出色，可谓无出其右者。因为是纯动作游戏，所以一般只要在关卡设计上出彩儿就行了。这款游戏因为是从街机移植过来的，所以其中的关卡设计相对较为简单，只有六个小关的组数。但是基于同样的原因，游戏性十足，可以让很多人感到满足。要是两个战友在一起配合，打起来就更有趣味。这之后的许多街机游戏也都沿袭了此种方式。



它一代人难以忘却的黄金游戏。许多中国玩家是在FC上第一次接触到这款游戏的。早曾如此。如今街机依然保留着这款游戏，许多玩家爱不释手。不得不说的是，“赤色要塞”实际上受到了当时西方电影的多重影响。除了大量表现战争场面外，游戏中还融入了许多科幻元素。KONAMI街机游戏方面曾把其他厂商的游戏安全许多，比如《太空战士》《忍者龙剑传》等经典的战争游戏。

堪称经典的游戏系统



1 敌人从这座塔顶发射出的炮火，每隔几秒可发射一次。在敌人发射的时候会发生地面敌人的闪光效果。面对这样的设计。



1 智能的人质需要玩家用机关枪来消灭。游戏中部分的人质，如果中途被击倒，人质的血量就会减少。因此人质需要在当时看来也是关键。



1 火力的升级系统——玩家可以通过升级来提升火力。游戏中的关卡设计，让玩家在游戏中体验到“升级”的乐趣。游戏中的关卡设计，让玩家在游戏中体验到“升级”的乐趣。

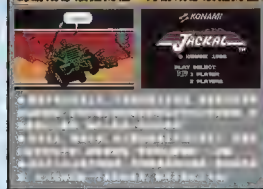


1 用爆炸的余威来消灭敌人——玩家可以通过爆炸的余威来消灭敌人。游戏中的关卡设计，让玩家在游戏中体验到“爆炸”的乐趣。

从任何角度看，“赤色要塞”在系统上的设计可以算是经典之作。但是人质的设定上则让人感到更多的疑惑。同时让人感到疑惑的是，赤色要塞曾有过作品推出，但不能确认是否在游戏中成为无人能敌的战争游戏的大行其道。KONAMI当有一功。

赤色要塞 JACKAL

好游戏必须狂找茬·好游戏必须狂找茬



有你认识的赤色要塞

我们在国内了解到的赤色要塞只是一点点，其实这款游戏可以向大家展示和介绍的内容还非常之多，比如游戏中几次出现的攻击重点，游戏中的关卡设计，游戏中的关卡设计，游戏中的关卡设计。



必须指出 本作的音乐也是经典

动感新势力

动画欣赏与导购资讯

VCD+CD

新作大放送

高达SEED 特别版
空虚的战场



犬夜叉主题歌曲集

经典动画主题歌
歌曲全14首收录

附中日文对照歌词与CD包装



Vol.14

售价：8.8元

犬夜叉主题歌特辑

影像收录 版本真纯心情写真 白夜钢琴版

双光盘

4月8日上市

VCD+CD+32页全彩说明书+海报+CD歌词包装

仅售8.8元

邮购地址

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编 100011 (邮资免取)
联系电话：010-64472177

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量 例: 周边1034, 2046, 3017.
- 邮费标准: 每张汇单不论邮购商品金额多少 邮费一律为10元 (含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址: 北京安外邮局15信箱 发行部
邮编: 100061 邮购电话: 010-64471177

每张汇单邮费一律10元!



购物满80元送可达鸭笔袋!!



从即日起至2004年4月30日,以邮购日期为准)凡一次性购买次世代商城周边商品金额满80元以上者(邮资10元除外),即可获赠价值10元的“可达鸭”笔袋一个,先到先得,送完为止。

圣嘉电子产品专区

输出三声道高品质电子
技术支援电话:
028-8117156 邮购1742
论坛网址: www.game.cn
com.cn/forums

迷你PS-PC手柄转换器二代

编号: 1023 价格: 49元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

PS2 XBOX手柄转换器二代

编号: 1023 价格: 49元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

GBA-SP AV立体声接收器

编号: 1234 价格: 39元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

PS2专用DVD遥控器二代

编号: 1045 价格: 39元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

GBA 4合1游戏机

编号: 1098 价格: 49元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

智能电子分频

编号: 1225 价格: 65元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

PS2 16MB扩充记忆卡

编号: 1067 价格: 79元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

PS2/PC双手柄震动转换器

编号: 1034 价格: 49元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

SP 1400毫安锂电池

编号: 1247 价格: 69元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

SP外置电池盒(充电器)

编号: 1124 价格: 29元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

SP 700毫安锂电池

编号: 1135 价格: 59元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

GBA小外电池包连变压器

编号: 1166 价格: 29元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

PS2光纤线

编号: 1187 价格: 39元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

PS2第二代中文手柄

编号: 1102 价格: 49元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

GBA(2P)第二代中文手柄

编号: 1113 价格: 19元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

GBASP耳机转换器

编号: 1190 价格: 19元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

SP迷你扩音器

编号: 1111 价格: 29元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

SP音箱+防震

编号: 1203 价格: 49元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

GBASP耳机

编号: 1214 价格: 19元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

GBA豪华尼龙手提包

编号: 2013 价格: 19元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

GBASP便携包

编号: 2024 价格: 19元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

SP防划防震套

编号: 2067 价格: 19元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

PS2摄像头

编号: 2088 价格: 19元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

热门游戏动漫周边

编号: 3014 价格: 39元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

最终幻想X-2光盘碟

编号: 3014 价格: 39元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

最终幻想X-2笔记本

编号: 3047 价格: 49元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

最终幻想X-2打火机

编号: 3025 价格: 29元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

超大型仙人掌造型手机壳玩具

编号: 5012 价格: 39元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出

多罗猫毛绒玩具

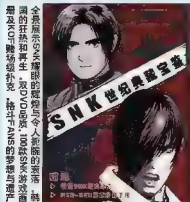
编号: 5027 价格: 10元
● 手感极佳, 手感不出
● 手感极佳, 手感不出



次世代传媒联盟

电子游戏软件、电子收藏、电玩势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷

新书大好评热卖



SNK世纪典藏宝鉴

■定价25.80元(含挂号邮费) 4月8日出版



掌机迷12

■普通版 10元 纪念版 16元 4月15日出版



动感新势力14

■定价8.80元 4月8日出版



动感新势力2003上半年合集

■定价48.00元 4月30日出版



动感新势力 银版MTV(第二版)

■定价9.80元(双光盘) 4月8日出版



动感新势力2003下半年合集

■定价48.00元 3月31日出版

电子游戏软件

2003年13期(动漫金曲)、14期(街霸音乐)、15期(王国之心)、16期(特制团扇)、17期(足球CD)18期、19期(史克威尔经典音乐)、20期、21期、22期、23期(FF水晶编年史)、24期 9.80元
2004年第1、2、3、4、7、8、9、10期 9.80元
(5/8春季合刊全部售完请勿邮购)

掌机迷

第2、3、4、6、8、11期 10.00元
第12期普通版:10元 纪念版:15元

SNK的历史DVD(含挂号费) 25.80元

动新2003上半年合集 48.00元

动新2003下半年合集 48.00元

标准掌机典藏 2003 20.00元

动感新势力各期全部售完自14期起接受邮购

电玩新势力

2004年28(已售完)、29、30期(DVD+CD) 9.80元

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有害,每册6.50元。
新游戏批评19辑(4月出版) 6.50元

动感新势力金版MTV(第五期) 9.80元

动感新势力银版MTV(第二版) 9.80元

花姐浪漫夜DVD(含挂号费) 25.80元

樱大战典藏纪念(很少量) 15.00元

电玩动漫经典CD

- | | |
|-------------------|-----------------|
| A01 最终幻想1-10(10张) | A04 红宝石MTV |
| A02 樱大战 | A05 超时空要塞 |
| A03 恶魔与天使 | A06 动漫电玩金曲集 |
| B01 樱大战2 | B04 最终幻想XI |
| B02 高达经典名曲(10张) | B05 合金装备本质 |
| B03 最终幻想X-2(10张) | B06 任天堂全明星交响曲 |
| C01 吉卜力动画主题曲 | C04 KONAMI游戏金曲集 |
| C02 动漫歌曲(10张) | C05 街霸3音乐精选集 |
| C03 宫崎玲奈珍藏音乐 | C08 王国之心音乐精选集 |
- CD定价:6元/张。一次购买5张及以上5元/张。邮购时注明前面的编号即可
- 铁血街头DVD(含挂号费) 25.80元
收藏哆啦A梦(再版) 22.00元

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177 邮资免收

次世代传媒联盟 电玩新势力特别版 DVD

SNK的历史和遗产,不朽的格斗之王

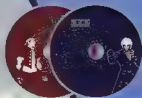
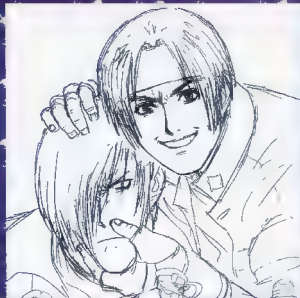
SNK世纪典藏宝鉴

铁血世界的衰落和崩溃,历史和遗产永远不会消失

光盘主要内容

SNK简史: SNK的兴衰、发展、辉煌与衰落的历程 SNK在日本的失败、转国的狂热和重生、超人气海外市场/独家公开的日韩高手争霸战精选/Neo Geo业界以及一代玩家所带来的人人影响/100个Neo Geo游戏珍藏资料/SNK游戏开发花絮

DVD双光盘,全长180分钟,杜比AC-3 5.1声道渲染,可选中文字幕,日语配音,中文解说。



双DVD光盘视听满载



100款SNK游戏珍藏手册

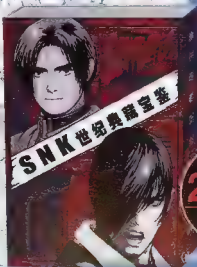


独家赠品

赌场级高档
KOF扑克

重相聚!!
永远不会忘记的战友!!

特制次世代专用精美回盒套



定价:
23.80元
4月8日上市

即日起接受邮购 邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部
邮编:100011 联系电话:010-64472177



永爱街霸

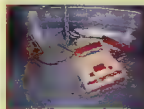
真的很怀念小时候去游戏厅看别人玩游戏(没有钱呀,手里握着一个币一下午也会不得玩),和别人谈街霸,一上午都没有下台……和朋友一起玩名将,玩三国志,玩铁钩船长,玩恐龙世纪,玩龙与地下城,玩雷電,玩拳皇……(基本上都可以一个币玩一上午或一下午)如今,

电脑的游戏里装满了这些游戏的模拟版,游戏还是那样没有变,可小时候玩游戏的那种感觉,却再也找不回来了呀!所以想告诉大家,人生真的很短暂,珍惜你现在的快乐,珍惜你周围的朋友,珍惜一切令你感动的事物!因为,总有一天,你终不得不离开他们……(海口 understanding)

旧忆



凭着众小搞的过人智慧还有风林和象的专业水平的演技!一定能够再捞到不少玩家口袋里的铁啊!



任天堂红白机

ファミコン



任天堂红白机



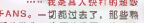
任天堂红白机



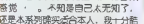
任天堂红白机



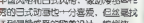
任天堂红白机



任天堂红白机



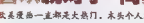
任天堂红白机



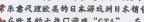
任天堂红白机



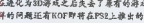
任天堂红白机



任天堂红白机



任天堂红白机



任天堂红白机

FAMICOM虐待之章

真是受虐啊,居然将FC泡在水中!不笑是日本人都是怎么想的!这张图是木头偶然发现的,冒出风没别的意见,只是想引出FC这个话题来。话说FC总是有很多很多的口水,即便现在仍是许多读者的心腹。有没有发现即便现在找到了游戏的模拟版却不再有当年的冲动?这点,从本刊的“游戏的黄金”栏目“狂爆”上明显看出来。面对旧事一幕幕,许多读者仍强烈质问:本吧重新回归!并章“赤色雷霆”开刀。另外,木头近期会给大家献上精彩大餐,并且已经在准备当中,将电脑搬出,希望能够给老玩家们多找回些感动。

不知风兄发现没有,诺基亚N-GAGE的全称应该是NOKIA-GAME GEAR,难怪SEGA大力支持。(网络TX-1000)

真正的名作,其实并不一定是我们熟悉的作品,往往是那些看似不起眼或是被我们忽视的,最后却在玩家中引起了巨大的反响。好多人说不理解现在的游戏市场到底是怎么回事,木头一语道先,准备给游戏业来把把脉。



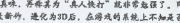
任天堂红白机



任天堂红白机



任天堂红白机



任天堂红白机

看到在家中有人浪费钱出版物太多都快没钱买了,不紧要,只要有本事出,我就有铁买! (南皮 孙牛) 电脑跟无聊聊了,老师不在可以上网了,作业做完了,所以给家写信了,再来想一下写信成功是什么画面出现……(上海 空调控太猛)

不知道各位朋友对游戏怎么看,我的兄弟们是购物游戏,因为大学的专业让他们喘不过气来。毛主席的教导是他们的座右铭,我们严正之至。

其实,任何一件事物都是辩证的。物少则来,物多则去,物去则来,物来则去。我们作为对游戏之爱好者,难道不是游戏的爱好者?游戏本是一种娱乐项目,它带给我们快乐。但是,如果过于沉迷就会影响生活、工作和学习。当然,你也可以选择游戏。但请记住毛主席的教导:玩好天子游戏。

大多数人认为,每一件事物都有它的两面性。可小孩子又该选择什么?他们有什么选择?人是有思想的,有思想的,每一个人都希望自由。但是,当压力越来越大时,他们就会感到,游戏就是其中的一种发泄。所以,我希望那些有“游戏成瘾症候群”的人们能够从一个侧面看看游戏,转变游戏。只有这样,才不会有那些未成年人在电脑家长的面前下在电脑上。

理智与感性是每个人的天性,在游戏中获得更大的快乐……

—— 网络 TX-1000

……我是真人快打的超级FANS。一切都过去了,那些熟悉的动作、亮丽的画面、优秀的设计,还有那熟悉的红白机和音效感觉……不知是自己太无知了,还是本系列确实不适合本人。我十分热爱欧美设计,尤其是欧美制造出来的中国风格和日式风格。像动等那些作画的日式动画也十分喜欢,但是最让我感到佩服的是欧美设计,编绘线、铜线、超人、超人、黄、绿巨人(变形金刚)等大片中的人设感觉也十分好。(河南 鲁强)

喜欢就对了 向真人快打的崩溃致敬

欧美漫画一直是大热门。木头个人对欧美的形象设计充满好感,特别是一些充满世纪铜铁金属味道的人设非常着迷。拜X版所赐,让许多玩家接触到了大量的优秀的欧美游戏,拓宽了眼界。近年来欧美游戏的大行其道就证明问题,而且日本厂商也非常乐意代理欧美的日本游戏到日本销售,有些软件的成绩要比本土厂商的作品更好,比如欧美的热门游戏“GTA”,在日本也有几十万本的销量,这样的成绩绝对可以说是成功的。而真人快打,目前面临的境地就比较难堪。由于系统上的不足,使得在进化为3D游戏之后失去了原有的游戏风味,再称其为“真人快打”就非常勉强了。同样的问题近KOF即将在PS2上推出的最新作,进化为3D后,在游戏的系统上不知是否还会继续采取……如果是的话,那叫3D化吗?……

我是想说D版也是个好玩家。电脑在前几期都有刊登过D版的玩家说他不买D版,也不会玩D版的,可是就凭像这样没有那么多做的玩家也只好买D版了。可是竟也是把我和他的游戏好好的一道一道的玩到最好玩的游戏为止。我买的游戏也很少才有3D的,张张都是好游戏。D版跟D版一样我也能玩只是没有D版的耐玩了。其实在我眼里D版一样。我只是想告诉广大的玩家们:“无论D版也好D版也好只要大家玩得高兴就好。”

—— 北京 恩林

有\$人玩PS

超杂唠

鬼武者



好的酒菜省却神氣，酒菜是必要的，看上去要豐富而簡單，讓人有胃口吧。



为什么电影的票价比话剧那么贵?为什么电影的人场人数比话剧那么大?为什么电影的边座是那么的贵?为什么观众看电影时总爱看广告?为什么电影的厂告总是那么的长?为什么电影院除了内容之外,什么都是钱?为什么电影“害人”比电视坏了五个头还要厉害?(来源:BBC)

想木头这样，大概COS谁也像不了……还是做回自己好了。要说你的这身行头真的算搞专业的了，起码像那么回事，而且也清自然的，佩服。看来玩COSPLAY设点奉献精神还是不可以的，倒是增加回头的办法没见。衣服是自己做的？另外，背景挺不错的。看到圆领处发现自己好久没去过……那天呼吸的多是汽车尾气，什么时候才能找到净土去休闲休闲……

重慶

DEBO-一人谈临时特别号

鏗鏘二人組

我是
凤林

我是
大象！

当没看见我
么？做贼心
虚的家伙！

走了。走了。工作。工作。

大象真是太可怜了，总是被风林欺负 ---- 看来我.....

大象真是太可怜了，总是被风林欺负 ---- 看来我.....

你可真有骨气呀

绝对裏和他
「大衆」知
清原聖！

不！
你错了！
其实……

龙哥想象中的样子。

剛从里面出
来的黑川。

风林！
饶你了！

走了五十分和

阿！

大象是我们编辑组最最喜欢的！不

每次大拿出來就

4

别了阿
凤，怎
会忘记
你的。

Đang

0.86

1

2

PUR

好恐
情網

电击室内

人家明明一
遍就OK了
还处陪练这
个NPC主。

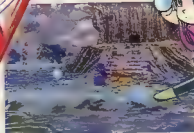
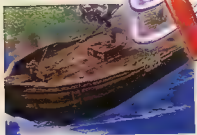
其实龙哥不知道，凤林才是编辑部里最恐怖的人……

求你一次
过吧！都
NG了48
次了！！

END

DRAGON QUEST

勇者斗恶龙 V
天空的新娘



PS2 厂商: SQUARE-ENIX 发售日: 2004.3.26
类型: RPG 价格: 7800日元 其他: ——

■文/魔舞之妖刀
编辑/宇智



○ .. 调出菜单
□ .. 大地图切换
X .. 取消
△ .. 举起/投掷/调查

各级菜单中日文对照

●首先开始后有三个选项

ぼうけんをする
开始冒险 (可读取进度)
ぼうけんのしよをつくる
冒险之书作成
ぼうけんのしよをけす
冒险之书消去
(游戏游戏选择第二项生成一个记录, 然后就要为主角起名字, 以后再玩时选第一个接着游戏就开始了)

1-2

●游戏中主菜单说明

はなす 对话
とく 道具
つよさ 状态

じゆもん 咒文
しらべる 调查
さくせん 作战

1-2-1

●在道具栏中, 选择道具后可以做如下几种选择

つかう 使用
わたす 交换
そうび 装备
すてる 丢弃
やる 什么也不做

1-2-2

●作战栏中各种选项

まんたん 电脑自动战斗
そうび 装备

さくせんがえ 作战变更
ならびがえ 队型变更
どうぐせいり 道具整理
ふくろせいり 宝箱整理
せつて 设定

1-2-3

●人物状态栏

ちから 力量
すばやさ 速度
みのまもり 防御
かしこさ 智慧
うんのよさ 运气
こうげき力 攻击力
しゅび力 防御力
さいだいHP 最大HP
さいだいMP 最大MP
(角色名字下方一栏中为称号, 性别和等级, 第二栏为目前角色所装备的道具, 右选一些为角色的能力列表)

2-1

●战斗画面中的选项

たたかう 战斗



いれかえ 替换
さくせん 作战
にげる 逃跑
ひよそくどへんこん 显示速度

(1 8级 1级最快, 8级最慢)

2-1-1

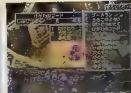
●选择战斗之后可以做的如下行动

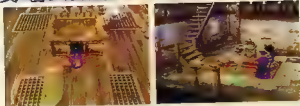
こうげき 攻击
じゆもん 咒文
ぼうぐ 道具
どうぐ 道具
そうび 装备
にげる 逃跑

3-1

●教会中的选项说明

おのりおくる 记录
おつげをさく 存档
いきえらせる 复活
どくのちりよう 解除诅咒
のういふ 什么也不做





去住等号的房间时，见到了帕帕斯，帕帕斯也是这个意思。没办法，只好把这个让人怪怪感觉的哥们介绍给朋友了。王子非要去主角做伴，没办法，帕帕斯答应。去厨房的房司找那卫生，但是被王子骗了，回来国王不见了。帕帕斯已经可憐，发现国王里面有“个秘密”。在地理上跟王子沾边时，突然冲进了两个歹徒，将王子给绑架走了。主角回去告诉了帕帕斯，帕帕斯带着主角一路追到了 帕帕父亲天下生角自自走了办法，主角只是在城市上，得知北方还有一个大山洞。

从头再来

时间一晃过了十年，当初也曾是一国王子的主角，竟然连流浪者也做不成，更要收苦役。不过这十年，也让主角和亨利王子长大了许多。他们总在寻找机会能够逃脱魔掌。终于……

一天早上起来之后，劳役中，二人见到一名女子被打而上前制止。与士兵发生冲突，被群殴的士兵关进了牢房。正在不知所措之际，一名士兵带着妹妹，也就是被打的少女，来找主角，希望主角能帮她逃走，因为她的脸被戒成后，所有的苦工都会被杀。顺着水道，主角一



后来，昏迷的主角醒来之后，发现自己被绑在树中，于是找到女子询问，得到了1000元的赎金。门口遇到李利王子，说是哥哥，一个人逃跑，于是李利王子进去跟院长说，要他回。院长和哈姆丽亚为主角角征，还告诉北方有一个大盗贼欧拉库鲁里。

来到欧拉库鲁贝里之前，在这里的地下迷宫中，
遇见了怪物节节，被告知主角有能修复改变
旧正的能力，但是此前必须有勇士。打倒怪物
得知，晚上才有这些珍贵的东西卖。于是主角在
欧拉库鲁贝里，向欧拉库鲁贝里专卖店买到了马。

再往北走，回到家中的小院子。一位老人告
诉他，帕帕斯在山洞内藏有珍贵的东西，于是
他一行乘坐小船进入山洞，并找到了帕帕斯留
下天空之钥及一封信。信上说主角的母亲被魔头捉
去，是因为她具有沟通魔界的能力。而帕帕斯一直
就是寻找他的母亲，现在找到真正的勇者
继承人魔界之门便开了。

回到卡兰里，在比村向西来到阿雷卡帕镇，知道了亨利父亲去世的消息，而他的弟弟已经当上了国王。但看来百姓不太满意。在旅店小住一下，亨利比安卡七年前就卖掉了旅店，搬到了海边的利利里。

主角对酒没有兴趣，但是对那个勇者传说却是听得如痴如醉。这个
的传说，就是指暗黑帝王复活以后，突然出现了一名身穿天空铠甲，手持
空之剑的人，最后打败了暗黑帝王。几百年过去了，勇者已经归于尘土，
是或许他的子孙会继承他的事业。

离开科卡去往莫因塔塔，路上的土匪经常在三角一带，但是为了不惹起他们才开了这条路。进到城中，感觉许多事情都不对劲，因为为了弄到身份证，所以我们要花很多钱去疏通，才能进入城里。在途中，科卡突然见到了自己的母亲。太后，潜入叛军士，见到了科卡的弟弟希鲁。在科卡帮助下，希鲁向智利透露了古拉中的书架上有关于不可饶恕之债的事情。科卡最终进入总府，从书中得知，南方诸里的叛乱子可以恢复事情的本来面目。门口修造房子的工人开始。

行人从地下室的传送点到达了修道院。表明无痛苦 知道了阿拉伯人，于是带着玛丽亚来到了南方之地。到达塔顶拿到了不可思议之药。



赶紧回到翠园招待城堡里，真假两个太后在宝剑的映照下尘埃落定。打败了左边悍妇变成的太后之后，一切都回归了平静。

李昆决定留下张景弟一同治理王田。看来以后的王田似乎少了一个，比斯达海口的船只已经靠岸了，李昆决定去在万方的亭，朝那里看了看。听说有什么人传说，听说已经回城市及沿海去了。商店中帮助一位农民打到了卷的烟。农民说村中有修寺，就在两边的卡斯基打。在得到一些15个了。李昆说，王角哥打和农民说的时候，在村子西北边的山腰上，王角哥打了一个，但是感觉很熟悉，好像以前的伙伴，于是取出了比它大的东西，却发现用很脆的东西做的，原来真不是炸弹，这下好了，又多了一个人。

那时皇帝有诏书，要修筑宏伟的玉堂。原来这个年近半百的主簿是个秀才。回到家中，弄到两亩地，得到了更多的钱。接着主角又来到刚刚荒废的村子，来到了港口城市的一家酒馆里。镇里的这位老翁对高要县用草木作为驱妖魔法的原料，于是指点主角让他找来。并说要把火光可见到的妖怪的光。穿过芒边高地，在地图有指示的地方见到了鬼怪。带回去交给了魔法师。试验成功了。

离开了锁子，往南走过一家野外的旅店，得知了亨利结婚的消息。于是马上使用跳跃魔法回到英国哈特城堡里，向亨利道喜。从拜雷那里得知两者之后就在列拉布纳镇，而旁边的大臣也提供意见说在欧拉那得贝里有国家战略。

重拾旧梦

沃列欧伯德恩贝里，才领回刚买的旅人地图，就带主角鲁德巴里，
过地道，来到了沙班纳镇。刚一走进就见到一名少女追逐一条狗。在
馆里，主角得知鲁德要娶给自己的女儿，选个女婿，而那个勇者之誓，正是
她家传的家宝。

为了取得酒者之盾，主角和其他小伙子一样，要去达尼欧的森林，取得水与酒或戒戒盾。而从埃德温在岩岩窟窟，说清楚之后，上提，就是在此口遇刺的四个怪物。主角马上向身体亮亮东南方的岩岩窟窟，深处打取三个守卫士来拿了戒戒之盾。直到沙坦市市街，巴提巴交，被一而水之戒戒盾在来水的包围之中。主角利用慢力的船到达上，被一水门回的，要打开水门及须进入人的最深深处。早近两个小时，在中主角便见到了比安卡。确实一夜，天亮时比安卡也加入了冒险的，中比安卡了，比安卡上路的夜，进入险境到了比安卡之戒指。



大家回到城市，而纳维有了两枚戒指，主角就可以成为高贵的贵族了，但是他的女儿看出了比安卡和主角不同寻常的关系，于是让主角自己选择。经过一番的考虑，主角最终还是选择了从小青梅竹马的比安卡（要是选择了鲁斯的话，以后的战斗就很麻烦了），主角要在山边之村的商店里拿到头彩。

结婚仪式很是隆重，连亨利夫妇都赶来参加。第二天醒来，比安卡还是选择了主角一起冒险，而在告别时，鲁斯也要很大力地将勇者之剑送给了主角，并且还允许主角使用波特西鲁尔的船只。主角万分感谢。

主角渡海而南来，在落帽中度过七海后一直往南边走，就可以到达沙漠之地，那里有勇者之墓。于是主角出发得快来到了沙漠中，没想到在沙漠深处的绿洲上见到了一位老人，据说他说特鲁多鲁城就在南边，而东南方就是金属王所管辖的领域。

来到了特鲁多鲁城，城的地下找到了女王，女王带领着主角一行人来到了勇者之墓，但是无论如何都撼不上勇者之墓，既然如此也不能强行带走。于是主角问了女王主角的动机。女王告诉主角，帕帕斯是东之国古兰巴尼亚的国王，是去故乡看爷爷吧。那里是父亲去世的地方。乘船来到东边的大陆上，在一家旅店中得知穿过丛林就可以到达古兰巴尼亚了。在北边的山区中，遇见了一个老婆婆来搭车，老婆婆让主角提升了五点攻击力。

两下地牢，击败了小镇巨古奈尔，老比安卡突然得了病，回到旅店休息后完全恢复了。之后一鼓作气来到了古兰巴尼亚城。

王者归来

进入了古兰巴尼亚古城，在城外的小屋中见到了帕帕斯的爷爷，最厉害的王后还活着，桑丘十分高兴。升同一座城堡了现任国王欧古诺。所有人都很高兴。这时比安卡又倒下了。经检查原来是比安卡有了主角的孩子，王后很高兴，国王只要主角经过试炼，就将王位让给未来的继承人。

第二天，主角出发前往东边的洞窟，经过水门（推开巨石放水）和石柱（石柱能吸收一半的石柱）两道关卡，到达了王后之墓。取得了王者之证。主角打败了突然出现的三个人后，回到了王城中。国王见到非常高兴，于是立即举行加冕大典。王后赠主角手中。正是在这时，比安卡也生了一男一女，大家都十分高兴。

正当加冕举行的时候，比安卡母子被怪物抓走了，而桑丘也告诉主角，二十年前就是这样发生的不幸。一夜过去了，早上起来一看，连大臣也不知去向，只在房中留下了一只可以飞行的鞋。于是主角穿上飞天鞋，去营救比安卡母子。在北方野外的旅店得知一群怪物正在向北方山区进发。于是主角守门去，在山区中发现了“一座帕帕斯”离开内中众多的机关之后，可以利用石柱阻挡火焰。途中还看见了无数的巨大敌人。最后在山顶处击败了比安卡母子的光芒怪物怪物群，众人这才打倒了大怪兽。

巨大的怪兽最后一击，将勇者勇者血统的比安卡和主角通通石化。这时候一伙强盗把老人的石像当成了宝物搬走了。而另一方面原来的国王王后也伤心，打听到消息，于是也派人往北方全力进发。

变成石像的二位主人公被拍卖会上的一个人买到了家里。正好这家人是爱财的，于是把二大当成守护神放在壁架上。突然有一天，怪兽抓走了这家人孩子，家人十分愤怒，于是派人往北方全力进发。

这一天，桑丘带着主角的女儿找到了主角的石像，便让儿女用杖恢复了主角的石化。父女相聚，大家高兴高兴的回家了。

主角从欧古诺那里知道了母亲的故乡在遥远的北方，而桑丘说已经找到了帕帕斯，在酒吧里，大家集合好队伍，向着妻子和母亲的故乡再度出发了。

由于比安卡就是拥有勇者血统的人，所以主角的孩子就是那个一直守护的勇者，真是意外的惊喜。

天空之城

主角带着儿女来到了母亲故乡的大陆，在大陆东海岸找到了一个水道的入口。之后就顺利到达了帕帕斯村，在村里听老人们讲述了飞鹰及魔法城堡。在村中还见到了四位长老，得知主角母亲具有开启黑暗之门的钥匙。必须救出母亲才能打开这个黑暗世界的大门。

出了村子，大家乘坐飞鹰，来到了地图中间的魔人的岛屿。在这里找到了通向天空之城的道路，进入后大家仔细搜寻，最后只找到了

一座存者。他告诉主角，天空之城已经沉入了海底。取得当海之杖之后，就可以阻挡住沉入的岩石层化。来到了被岩石阻挡的洞窟，使用当海之杖。大家顺利地走进了洞窟，在洞窟中乘坐战车（大家最好不要出来，因为一出就会从头上掉下来，弄死我了）。中途遇到一名男子，主角帮助他救下了切莫开关，解了他一个大问题。这个男子说自己就是天空之城的人，叫做“王”在此已经被囚禁了十年了，于是他也加入了队伍。共同前往天空之城。

进入城中，身上带着主角来到王座，在王座边找到了秘密楼梯，于是大家又一起来到台上，发现台上的光球已经不见了。原来天空之城沉入海底的原因就是因为黄金护符不见了。主角这时想到，黄金护符不就是自己年幼时国王夫妇那里得到的谢礼吗？但是很可惜被凯玛打碎了。王后想到比安卡原国的古代之王没有可以帮的上忙。

从天空之城出来，在修道院得知沙拉布城边有一个通往精灵村的



道路。于是大家赶往沙拉布城，顺便拜访了许久不见的帕帕斯，刚一见面，帕帕斯就请求主角去山脚之村西边的鸟岛上，看看瀑布是否冲走了中庭的颜色。主角看到那个瀑布已经是红色的了。回去在高塔上告诉帕帕斯，帕帕斯说瀑布中的颜色已经恢复了。一行人急忙离开了高塔。突然那个瀑布冲走了

天空之城的人，于是大家联手将高塔打倒，得到了高塔上宝箱中的最后一把之匙。

离开沙拉布城，继续前往精灵国，中途遇见一伙人派有孩子才能见到精灵。果然，在周围主角的鼻子看见了一个精灵，在他的带领下，大家顺利的来到了精灵国。

王后说自己已经没有能力复制黄金护符了。但是交给主角一个光之护符。这东西可以用来控制时间。在楼上的左边，一位精灵让主角站在地图前，突然时间回到了十年前的桑达罗利。

主角月光之护符恢复了千年前的黄金护符。回到原来的世界，回到天空之城，将黄金护符交给帕帕斯，然后将之安放于天台之上。天空之城终于又重现天空，在城中四处打探。发现城中根本没有帕帕斯。在一位老人那里得知，要想使神复活，就必须前往东方的波布鲁德，不要忘了帕帕斯重拿到高塔。这时就可以驾驶天空之城，向东北方前进。在地图右下角，进入波布鲁德，利用地图前进，找到“圣十字”。知道神龙的跟随着两只怪兽追逐了。继续走，终于找到了前门及其后隐藏，这就是圣神之父，主角大声冲了上去，杀死敌人，拿回了龙之双翼，安插神龙像上，龙像伸出舌头化作桥梁，走入巨像内，得到了龙之杖和龙之护符。

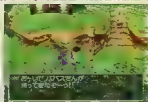
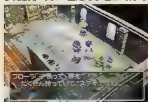
回到天空之城，见到王后，被选定了龙之护符，结果王后本身就是龙神的化身。龙神交给主角一个天空之铃，可以召唤巨龙前来帮忙。走出天空之城，登上巨龙，冲进圣十字的神殿。打倒外边屋子里的怪拿到天空之杖，进入神殿内，发现主角的母亲竟然就是教士。说了几句话，原来是原来的玛莎（主角母亲）。打倒邪教的祭司。在比安卡石像前边的图案中央调查，找到了秘密楼梯。里面是真正的教主伊普尔，打倒之后得到生命之戒指。回到比安卡的石像处，用生命之戒指将比安卡恢复生命。一家团圆了。



回到王城，三角表示要进入龙神救出母亲，于是家人来到母亲故乡耶鲁贝，从长老那里得知，带着三枚戒指，进入水之神殿，终于开启了通向魔界的大门。

最后的决战

主角带着三枚戒指（水、火、生命），进入水之神殿，将戒指戴在女神像手上，终于打开了魔界之门。这时母亲留下了一个贤者之石，带上它，踏入魔界来到了高塔村。在这里大家购买了一番，往北走来到魔城，途中终于见到了母亲，但是为了让主角打得顺利，母亲用全部生命力将主角强大



的魔力，但是最终也死去了，帕帕斯的灵魂过来带着母亲的灵魂离开了。没想到刚刚见到母亲，就义失去了，但是已经没有什么遗憾了。首先在传送空中拿到了神之气和最强的太阳之泪，来到圣水也将水吸干，看到了楼梯，走过了移动地板的迷宫，终于来到了大魔王的面前。击败两只地狱犬，得到宝箱中的租金魔之牙。

武器一览表

●装备栏中主要角色的名称

主角-主 ビアンカ（比安卡）-ビ ヘンリー（亨利）-ヘ フローラ（芙罗拉）
-フ サンショ（桑沙）-サ ビビン（彼宾）-ビ 儿子-リ 女儿-女
モンスター-怪物伙伴
ゴ-ゴド（戈） C-コイン（卡吉诺的硬币） M-メダル（小魔星）

名字	攻击力	买价	卖价	可装备者
どくぱり	1	280G	145G	ヒ、フ、女
むねのぼう	2	19G	9G	主/サ/リ
たけのやり	7	99G	49G	主/サ、リ
どくぱり	8	79G	39G	モンスター
くさのナイフ	8	50G	25G	ビ、フ、女
こんぱり	9	99G	30G	サ
か、のつえ	9	130G	65G	主、リ
おおとづら	10	220G	110G	サ
いのとび	12	240G	120G	モンスター
ブロンズナイフ	12	190G	76G	ビ、フ、女
どうのつる	13	210G	105G	主、ヘ、リ
ブーメラン	15	420G	210G	主
いざのムナ	18	350G	175G	ビ、フ、女
どうのつえ	18	540G	270G	モンスター
いののノ	20	700G	350G	サ
どうのつえ	22	850G	425G	主/リ
どくぱりナイフ	24	900G	450G	ビ、フ、女
やいばのブーメラン	25	1500G	750G	主/リ
くらり	27	900G	450G	ヘ、サ
ゆきどりのつえ	27	1200G	600G	サ
フェノロム	26	1200G	600G	主、ヘ、フ、女
いかずちのつえ	28	不可出售	1000G	主/ビ、フ
おおかづら	30	1800G	900G	サ
はがねのつる	33	2000G	1000G	主、ヘ、リ、女
はがねのつえ	35	2200G	1100G	モンスター
キラビース	35	10000G	5000G	ビ、フ、女
どくぱりのつえ	35	不可出售	2300G	ビ、フ、女
バスのつる	40	不可出售	不可出售	主/リ

进入宫殿内，见到了最终的大魔王。打败它，以及变身后的魔龙。世界终于又暂时恢复了和平。回去向龙神报告。龙神很高兴，亲自带着主角们回到了家乡。

故事结束了，生活又恢复了平静。主角和比安卡终于可以幸福地生活在一起了，只是，希望这次的和平能够多一点。

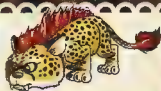
下面列出流程路线，让大家不必迷茫枉道

1. 从王城出发，经过高塔村，来到魔城。2. 在魔城击败两只地狱犬，得到租金魔之牙。3. 进入水之神殿，救出母亲。4. 在魔城击败大魔王。5. 回到家乡，向龙神报告。6. 龙神带着主角们回到家乡。7. 故事结束。

名字	攻击力	买价	卖价	可装备者
まふ、のつえ	45	不可出售	1480G	リ、フ、女
ネネ、クソ	42	3800G	1950G	主/ビ
おじい、のつる	45	4400G	2200G	主/リ
バトルアックス	45	4000G	2000G	サ
モ、ン、スター	45	8000G	4000G	ビ、フ、リ、女
ほのおのつえ	58	4700G	2350G	モンスター
まどうのつえ	55	5300G	2650G	主、リ
うりよ、のつえ	55	2650G	1250G	ビ、フ、女
ウオ、ハンマー	60	5500G	2750G	女
ストロスのつえ	60	不可出售	不可出售	主
マダマのつえ	63	不可出售	不可出售	ビ、フ、女
ほのおのブーメラン	65	13000G	6500G	主/リ
はがねのムナ	65	400G	200G	主、フ、女
ふかつのつえ	66	45000G	22500G	主、ビ、フ、女
おふぶきのつえ	67	35M	1750G	主
おう、のつえ	70	9800G	4900G	主、ビ、フ、女
まじいのかげ	70	不可出售	300G	サ
おじい、のつえ	70	9300G	4650G	モンスター
ゾンビキ	80	15600G	7800G	主、リ
まう、のつえ	85	7700G	3850G	ビ、フ、女
うい、のつえ	85	15600G	7800G	サ
ドラゴン、のつえ	90	15000G	7500G	主、リ、女
あく、のつえ	90	不可出售	1500G	モンスター
まがねのつえ	95	不可出售	400G	サ、リ
まがねのつえ	98	不可出售	1650G	リ、女
デ、モ、ン、スター	99	25000G	12500G	主
とせ、のつえ	100	33M	16500G	主、リ
グリーン、のつえ	100	250000G	125000G	主、ヘ、フ、女
ふぶきのつえ	105	18000G	9000G	ヒ、リ
どく、のつえ	110	不可出售	不可出售	主
ビ、グ、のつえ	110	3700G	1850G	サ
オリ、のつえ	115	不可出售	9640G	モンスター
ビ、グ、のつえ	120	不可出售	1500G	モンスター
はがねのつえ	125	50000G	25000G	主、サ
ドラゴン、のつえ	125	不可出售	不可出售	主
メタル、のつえ	130	50000G	不可出售	主、リ、女

防具一览表

在考得的过程中，会遇到许多危险，
这是用各种防护用品把自己像木乃伊
一样包裹起来吧！



护甲

名字	防御力	买价	卖价	可装备者
木乃伊のふく	3	25G	12G	へ
白のふく	4	30G	15G	全体
どれいふく	5	不可出售	10G	主/へ
こおりのケブ	6	不可出售	25G	主/フ/女
なびのふく	7	70G	35G	主/へ/サ/ビ/女
おのろのエロン	10	110G	55G	主/フ/女
オノロのふく	11	180G	90G	主/へ/ビ/ル
かわのこまき	12	220G	110G	へ/サ
おのろのローブ	13	不可出售	125G	主/フ/女
うろこのよろい	15	350G	175G	主/へ/ビ/ル
ステッチのバツ	15	不可出售	5G	サ
かわのドレス	17	380G	190G	主/フ/女
かわのマント	18	550G	275G	主/フ/女
こりかたびら	19	500G	250G	へ/ビ
おとりこのふく	20	1300G	650G	主/フ/女
スライムのふく	20	330G	175G	モンスター
おどろのよろい	21	700G	350G	主/へ/ビ/ル
てつのはなあて	23	1000G	500G	へ/サ/ビ/女
エチシタのふく	23	不可出售	275G	主/フ
てつのはなあて	25	1200G	600G	主/へ/ビ/ル
みかんのふく	28	3000G	1500G	主/フ/女
みかんのよろい	30	2300G	1150G	主/ビ/ル
かわのこうろ	33	2500G	1250G	サ
おすのろのローブ	33	不可出售	3000G	主/フ/女
まじのよろい	35	不可出售	1500G	へ
レスのビスチェ	35	5500G	2750G	主/フ/女
ふじのざねロ	37	17M	3750G	主/フ/女
まじのろのローブ	37	6800G	3400G	モンスター
ゴムビルの	38	不可出售	250G	モンスター
まじのむねあて	40	5000G	2500G	サ/女
フルバのメイル	40	4800G	2400G	主/ビ/ル
おのろのバジマ	40	12M	1900G	主/サ/ル
グランドメイル	45	8500G	3250G	モンスター
ひかりのドレス	45	8800G	4400G	主/フ/女
オウロウののれん	50	5000G	不可出售	モンスター
ドラゴンメイル	50	7500G	3750G	主/ビ/ル
まじののろのローブ	50	12000G	6000G	主/フ/女
おのろのよろい	55	不可出售	4000G	サ/ビ
みかんのよろい	55	14800G	7400G	主/フ/女
グランドローブ	56	不可出售	8000G	モンスター
まじのよろい	60	12000G	6000G	主/サ/ビ/ル
シルクのビスチェ	60	18800G	9400G	主/フ/女
デビルアーマー	65	不可出售	4500G	モンスター
まじのよろい	70	15000G	7500G	主/ビ/ル
てんくろのレオタード	70	21000G	10500G	主/フ/女
まじのよろい	75	21M	10000G	主/ル
リニアアーマー	80	30000G	15000G	主/ト/ル
グリーンセローブ	80	不可出售	不可出售	主/フ/女
てんくろのよろい	85	不可出售	不可出售	サ
まじのよろい	85	不可出售	485G	ル
かわののマント	90	不可出售	不可出售	主
メタルキングのよろい	95	不可出售	7500G	主/ビ/ル

盾

名字	防御力	买价	卖价	可装备者
はめつのはな	0	不可出售	2100G	主/サ/ビ/ル
おなべのふた	2	40G	20G	主/へ/フ/サ/女
かわのはな	4	70G	35G	全体
うろこのたて	7	180G	90G	全体
せいどろのはな	11	370G	185G	主/へ/サ/ビ/ル
てつのはな	16	720G	360G	主/へ/サ/ビ/ル
マジックシールド	22	3400G	1700G	主/ル
ドラゴンシールド	30	7100G	3550G	主/ビ/ル
ふうじんのたて	35	4700G	2350G	主/サ/ル
グランドシールド	37	不可出售	4900G	モンスター
おおきなメダル	40	不可出售	不可出售	サ
ほのおのたて	40	17000G	8500G	主/ビ/ル
ちかつのたて	45	25000G	12500G	主/ル
オーガシールド	48	不可出售	8900G	主/サ
みかのがのたて	55	33000G	16500G	主/ル/女
てんくろのたて	60	不可出售	不可出售	ル
ひかりのたて	65	不可出售	不可出售	主
メタルキングのたて	70	50M	25000G	主/サ/ビ/ル

头盔

名字	防御力	买价	卖价	可装备者
かわのぼうし	2	55G	27G	全体
とんがりぼうし	3	70G	35G	サ
きつぼうし	6	120G	60G	主/へ/サ/ル
ヘアバンド	7	150G	75G	主/フ/女
かいごぼうし	7	150C	75G	モンスター
レムルのおうかん	10	不可出售	不可出售	主/ル
けがわのフード	11	400G	200G	主/ビ/ル/女
ぎんのかみかざり	14	450G	225G	主/フ/女
てつのかぶと	16	1100G	550G	主/へ/サ/ビ/ル
シルクハット	20	2000G	1000G	サ
ごつめん	25	3500G	1750G	主/ビ/ル
かざのぼうし	28	5000G	2500G	主/フ/女
シルクのヴェル	30	不可出售	不可出售	ル
サタンヘルム	30	不可出售	4250G	モンスター
しおわのぼうし	35	不可出售	4500G	主/フ/サ/女
ちりよののかぶと	40	13000G	6500G	主/ビ/ル
おうごんのティアラ	45	不可出售	不可出售	主/フ/女
グレートヘルム	45	20000G	10000G	主/サ/ビ/ル
てんくろのかぶと	50	不可出售	不可出售	...
たいようのかんむり	60	不可出售	不可出售	主
メタルキングヘルム	70	不可出售	15020G	主/サ/ル

本作作为DO系列中

故事最漫长的——

节还是能曲折的，因为

作是面向的日本人孩子，

孩子，所以这里边太多

是平实的，少有设计，

为不合适的朋友带来

很大的麻烦（单从汉字

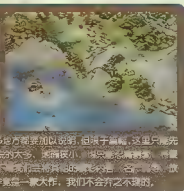
还可以帮助我们多少是

弄一些东西），所以很多地方都要加以说明，但限于篇幅，这里只能先

给出简要的说明表格，表上的太多，篇幅太小，没办法全部列出来，需要

重要的东西再单独拿出来，我们三本书的表格，各有所长，放在

在研究所里研究一下，毕竟是一篇大作，我们不会弄之不理的。





纸上谈兵
帷幄千里

PS2 商 KOE 发售日 2004.3.18
类型 ACT-SLG 价格 4280日元 其他: —
■文/ 编辑/

制霸中原之路的全图表彻底解说



★武将人事

名称	所需费用	效果
武将等级上升	3000	提升武将等级
人才招募	1700~	搜索领土内的内野武将
全国人才搜索	2200~	搜索全国范围内的内野武将
全国人才搜索	2000	从应募的数名武将中挑选一名加入我方
武将引渡	3200~	将其势力所属的指定的一名武将加入我方
指定武将引渡	8000	指定其他势力所属的武将加入我方
推荐	1000	推荐满足条件的武将担任主将 大将或副将

基本来说招新武将入队都会花费较多资金,这里比较推荐的是“人才库”,可以从数名应募武将中挑选一名,出现强力武将的几率相当大。而仅花2200金 比起其他提案来要实惠得多。而提高武将等级这个提案的案往往是积累了比较多的金钱却没有达到升级条件的武将,这样可以升一颗等级的升级条件直接升到5级。

★势力外交

名称	所需费用	效果
交易金	无	通过贸易站间的交易来获得金钱
产物交换	500	和其他势力交换可以生产的道具
取人派遣	1000	以教给其他势力一种道具的生产方法来构成一个3回合的短期同盟
缔结短期同盟	400	与其他势力结成3回合的同盟
缔结长期同盟	1000	与其他势力结成6回合的同盟
战斗依頼	1000	本回合的战斗中同盟势力将一定数量的兵力投入战斗
商店外交	无	还原其势力并取得金钱,同时构成一个4回合的同盟

这里最实惠的提案就是马匹贸易,自从别人那里抢来马还可以和别人结盟,的确是很好。但一般都是我军势力明显高于某个势力才会出现这种提案,所以初期还是踏踏实实扩充自军实力为好。

★军事外交

名称	所需费用	效果
全军火矢配属	270	本回合内我军全体弓箭手使用火箭
雇佣技术兵团	300	本回合内技术兵团协助我军作战
雇佣强女兵团	400	本回合内强女兵团协助我军作战
战斗时间延长	400	本回合内战斗的限制时间延长10分钟
获得武勋南大	600	本回合内所家模拟的角色获得武勋+2
木牛投入	500	本回合内我军将木牛投入战场
虎战车投入	500	本回合内我军将虎战车投入战场

内政部分

这正是本作最大的特点,靠提案来扩充军力。基本的内政提案分为以下几类

★产物开发

名称	所需费用	效果
生产设施	无	获得300金
产物和类变更	1500~	将现在领地中的产物变更为另一种
产物设施开发	2000	将目前领地内可生产产物的数量变为可能生产
产物生产效率	1000	将道具的生产时间缩短2回合
产物改良	850~	道具等级上升
产物大改良	2500	道具等级大幅上升
产物回收	1900	立即可以使用全领地内的所有生产道具

这里需要说明的就是,领地内出产的道具在一次战斗中使用过之后就需要一定的生产时间才可以再次使用。这个生产周期初期都是6回合,使用“生产效率”提案的话,以后该道具的生产周期就会减为4回合。



以战斗力高才能升级。

这类提案不仅都会对战争起到非常大的作用，尤其是武勋2倍的提案在初期用来提升武将等级用是再合适不过了。

★兵力补充

名称	所需费用	效果
基础补充	600	确定战略兵力位置 000
战略补充 - 金	1000	指定战略兵力派遣
战略补充	600	指定 3 名战略兵力位置 1000
战略补充 - 铜	300	全武将兵力位置 500
战略补充 - 木	2000	全武将兵力位置 1000
战略补充 - 火	3000	全武将兵力位置 2000
战略补充 - 水	4000	全武将兵力位置

这类指令没什么好说的，只是要注意令全军回复虽然很有效，但花钱实在很多。最好队伍里有一名军官来削减补充兵力而造成的开支。

★ 戲場工作

内容	陈德武周	效果
陈德武周使用	500	本回合内我方中连续使用也可以使用特殊技能
陈德武周使用	400	陈德武周的外援技能更慢
陈德武周使用	600	我方的中连续使用更慢
陈德武周使用	500	本回合内我方连续使用我方地内的居民将作为义勇兵来援助我方
陈德武周使用	800	陈德武周使用更慢
陈德武周使用	1000	陈德武周的一技能将更慢，加入我方
陈德武周使用	1200	陈德武周使用更慢。以上的效果为我方重点

又里的提案都是对战争起到辅助作用，其中效果最大的是“据点半数预知”。因为本作中的战斗几乎就是围绕着据点的攻防来展开，一开始就拥有很多据点的话作战优势将会对我方相当有利。

战争部分

12

每个势力中的武将分为将军和准将军。将军一般是由42名主要角色来担任，而那些大众脸就去当准将军了。最初每个势力都只占有一片区域，此时最多能拥有将军和准将军10人，之后最多占领一位领地。

将军和准将军的最大人数都会+1，直到占领超过该区域之后，将军和准将军的最大人数达到最多的10人，如果再想吸收新人入队的话则要开除掉原有的武将才可以。

姓名	登场地点	出现时期	特殊技能	武器类型	基本属性	武装类型	成长类型	个人目标
高杉晋助	长门	初期	剑术	剑	刀	武装	武勇→武智	出阵→回台→秘藏大寻宝
高杉晋助	长门	初期	剑术	剑	刀	武装	武勇→武智→武勇	出阵→回台→武勇寻宝
高杉晋助	长门	中期	剑术	剑	刀	武装	武智→武勇	出阵→回台→武智寻宝
高杉晋助	长门	后期	剑术	剑	刀	武装	武勇→武智	出阵→回台→武勇寻宝
高杉晋助	长门	后期	剑术	剑	刀	武装	武智→武勇	出阵→回台→武智寻宝
高杉晋助	长门	后期	剑术	剑	刀	武装	武勇→武智	出阵→回台→武勇寻宝
高杉晋助	长门	后期	剑术	剑	刀	武装	武智→武勇	出阵→回台→武智寻宝
高杉晋助	长门	后期	剑术	剑	刀	武装	武勇→武智	出阵→回台→武勇寻宝
高杉晋助	长门	后期	剑术	剑	刀	武装	武智→武勇	出阵→回台→武智寻宝
高杉晋助	长门	后期	剑术	剑	刀	武装	武勇→武智	出阵→回台→武勇寻宝

★ 聖

片名	登场地点	出现时期	特殊技能	武器类型	基本属性	武将类型	战斗属性	一人多战
关羽	荆州	初期	战马	枪	高	万能	强攻	武勋1000 / 出勋10回合 / 担任大英雄 / 武器等级8
张飞	荆州	初期	突击	枪	高	冲锋	强攻	武勋12000 / 武勋20000 / 出勋10回合 / 武器等级8
赵云	北平	初期	突击	枪	高	冲锋	强攻	武勋18000 / 武勋27000 / 壮勇10回合 / 武器等级8
马超	西凉	初期	突击	枪	高	冲锋	强攻	武勋27000 / 出勋10回合 / 势力等级1 / 武器等级8
黄忠	永安	中期	突击	枪	无	冲锋	强攻	武勋5020 / 武勋21200 / 武勋10000 / 武器等级6
魏延	襄阳	初期	游军	剑	无	冲锋	强攻	武勋15000 / 武勋30000 / 出勋20回合 / 武器等级3
姜维	天水	终盘	伏兵	枪	高	冲锋	强攻	武勋4000 / 武勋22400 / 武勋45400 / 支配地球8
月灵	永安	中期	伏兵	枪	冰	游军	强攻	武勋15000 / 武勋45400 / 势力等级11 / 势力等级1 / 武器等级3
黄盖	江夏	中期	伏兵	棍	冰	游军	强攻	武勋12000 / 武勋45400 / 武勋45400 / 出勋5回合
诸葛亮	襄阳	中期	天候	扇	高	游军	强攻	武勋45400 / 武勋45400 / 武勋45400 / 出勋5回合 / 担任军师
刘备	洛阳	初期	仁兵	棍	高	游军	强攻	武勋10000 / 支配地球3 / 支配地球3 / 势力等级3

善政惡政

★善政

名称	所需费用	效果
纸内卓容	300	普贤指数上升 ()
休息奖励	300	普贤指数上升 (中)、领地内全道具的生产所需时间+1/回合
兵士经验授予	300	普贤指数上升 (大)、同时兵力减少20%
世祖之秘宝	2000	普贤指数上升 (特大)、给予领地内的住民2000金

★ 臨政

名称	所需费用	效果
逃跑劳边	无	恐惧指数上升 (小), 领地内全善良的=无 盗贼加积10台
临时征兵	无	盗贼指数上升 (中), 获得金500
临时征兵	1500	恐惧指数上升 (大), 全武将兵力回复70%
感谢大祭祀	无	盗贼指数上升 (特大), 发行借债1000=支 配时减成×50%的金

善战恶战无论达成哪个都可以满足标准条件。在善战指数或恶战指数达到一定标准的时候我方武将将会给出提醒。如果达成善战的话，在防守战时会有 一定几率出现民兵协同作战。同样，达成恶战的话，在防守战时也会有一定几率出现住民造反事件。只不过二者的规模都不足以影响整个战争的局势，可以根据自己的喜好来决定。

不同武将类型的武将也会倾向于某种类型的提案，比如智将类就会比较倾向于“产物开发”、“战略人事”、“势力外交”系的提案，相反武将类则倾向于军事系的提案。武将类的武将则，看资质、比智力高。豪杰类的吕布经常会提一些倾向于忍政的提案，而南人美武将的提案，谁合听他的谁的。还要注意的是如果英雄不采纳武将类的提案，有可能会导致武将不满，但仅限于口头表示不满而已，没什么实际行动，基本可以忽略。



姓名	登场地点	出场时期	特殊技能	武器类型	基本属性	武将类型	成长类型	个人目标
甘宁	寿春	中盘	火攻	剑	智	冲锋	统感	武将9000/武将10000/武将30000/武将40000
黄盖	长沙	初期	铁壁	枪	无	守将	统感	武将15000/武将27000/武将20回合/支配地域5
周瑜	南海	中盘	快攻	剑	智	冲锋	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
鲁肃	长沙	中盘	铁壁	剑	智	冲锋	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
小乔	合肥	中盘	铁壁	枪	无	守将	统感	武将6000/武将10000/武将30000/武将40000
大乔	合肥	中盘	铁壁	枪	无	守将	统感	武将6000/武将10000/武将30000/武将40000
孙坚	长沙	初期	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
孙策	长沙	初期	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
孙尚香	长沙	初期	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
太史慈	寿春	初期	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
陆逊	建业	中盘	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
吕蒙	建业	中盘	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000

★其他

姓名	登场地点	出场时期	特殊技能	武器类型	基本属性	武将类型	成长类型	个人目标
甄姬	平原	初期	火攻	剑	无	冲锋	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
貂蝉	平原	初期	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
张辽	平原	初期	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
张角	濮阳	初期	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
皇甫	濮阳	初期	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
张宝	濮阳	初期	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
张益	濮阳	初期	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
张四	濮阳	初期	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
张五	濮阳	初期	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
张六	濮阳	初期	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
张七	濮阳	初期	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
张八	濮阳	初期	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
张九	濮阳	初期	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000
张十	濮阳	初期	铁壁	枪	无	守将	统感	武将12000/武将18000/武将30000/武将40000

其中“登场地点”指初期所在的地点。如果该武将在野，则只有占据其所处的地点才有可能将其聘用。“出场时期”中“初期”指游戏开始时就出现的本人物，“中盘”指20~30回合，“后期”指30回合以后。“基本属性”指武将符合该属性的主作战时可以最大限度地发挥其能力。“个人目标”中的“武将XX回合”指在一回合下工作XX回合就可升级。

武将特技和成长类型

武将的特技是指在战斗中武将会有的一些军策的时阵技能。准将军需要内政提策才能够使用，而玩家扮演的角色是不可以发动的。

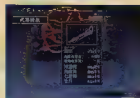
名称	效果
铁壁	一定时间内能力上升，并可以攻击不防御。
快攻	一定时间内能力上升，并有心于高点的守备工作。
铁壁	敌队武将，使其向到我军阵地内或内政工作。
铁壁	发动后自己的部队兵力得到提升，并同时间或军政一起进攻。
铁壁	自己部队的兵力数量增加，并同时间或军政一起进攻。
铁壁	战斗中将自己的部队和民兵协同作战。
铁壁	我军全军一定时间内攻击力上升。
铁壁	我军全军一定时间内防御力上升。
铁壁	敌军使用兵力的时候将兵数，并出更多的兵员来围攻对方。

武将类型和成长类型决定其升级后能力提升的幅度。具体见下表。

类型	体力	无双	攻击	防御	初期可装备道具数
冲锋标准	3	4	3	3	1
冲锋标准	2	4	3	3	2
冲锋标准	3	5	3	3	1
冲锋标准	4	5	3	3	2
冲锋标准	5	5	3	3	3
冲锋标准	6	5	3	3	4
冲锋标准	7	5	3	3	5
冲锋标准	8	5	3	3	6
冲锋标准	9	5	3	3	7
冲锋标准	10	5	3	3	8
冲锋标准	11	5	3	3	9
冲锋标准	12	5	3	3	10

不难看出每个类型都是统感型的成长率最高，而42名主要角色都是统感型。豪杰的成长率无条件的，但只能装备一个道具，全部17名豪杰将只有大家喜爱的，但也是这个类型的。而豪杰的成长率是超级无敌的，但是初期可以装备5个道具，享有这种待遇的只有刘备、刘琦和士仁这两位人。

推荐武将条件



游戏中满足一定条件后会有几项武将推荐特殊条件的提示，满足条件可效果如下。
★推荐武将
·对象必须是将军
·对象必须在势力内所有武将中处于前3位
·对象必须等级超过16
效果：每次采纳军而提出的提示。

该武将的军政费用减少5%。

★推荐大将军

·对象必须是将军
·对象必须在30000以上，且等级在7级以上
效果：大将军出战的所有武将中武将的武将等级+1，这也是本中得到的11级武将的唯一方法。

★皇帝登基

·对象必须是君主
·占领地域数在10以上
达成后或战败
效果：帝国收入增加，所以在达到有影响的战败时尽量克制，此外达成战败是战败对帝国收入是没有任何影响的。

精选出能力超强的准将军八大金刚

准将军不能被提拔，能力也相当弱。但如果拥有一些能力和相对能力比较强的6位准将军。相对能力比较强的6位准将军。

姓名	登场地点	出现时期	持有技能	武器类型	基本属性	阵营类型	成长类型	个人经历
曹操	长安	乱世	伏兵	剑	奸	魏将	腕腕	献贼乱7次/献贼乱15次/出阵5回合/支配地域3
刘备	许昌	乱世	伏兵	剑	忠	蜀将	腕腕	献贼乱7次/献贼乱11次/出阵5回合/霸王内
孙权	丹阳	乱世	铁甲	剑	忠	吴将	腕腕	武勇16000/武势24000/出阵10回合 武将等级5
张辽	成都	乱世	铁甲	剑	忠	魏将	腕腕	武勇15000/武势5000/出阵10回合/武将等级5
马超	洛阳	乱世	铁甲	枪	忠	蜀将	腕腕	武勇21000/献贼乱12次/出阵5回合/支配地域3
周泰	天水	乱世	铁甲	枪	忠	吴将	腕腕	武勇12000/武势24000/献贼乱5次/支配地域2
严颜	成都	初期	铁甲	枪	忠	蜀将	腕腕	武勇24000/出阵25回合/支配地域5/武将等级6
胡华	天水	乱世	伏兵	枪	忠	蜀将	早熟	武勇8000/武势5000/武将等级3/武将等级3

这几位都是有基本攻击属性的职业。在战斗中能起到较大作用。此外，几位职业的技能都比较好，而特别值得一提的是胡刀。不仅空战能力很强，还是其本体，移动力以及防守都非常的高，升级条件也不算困难，只记得最早的守城的时候，他可是成长得并不很好。号称“帝国最后的希望”的艾克除了本体之外，还有能力强化卡。成长类型也是最好的成长。惟一遗憾的是装备太晚，错过了成长时间。

武藝和道長

这个中武将和点兵都不是在战场上取得，而是通过领地生产而来。通过观察领地情况将会发现每块地域都有着自己独特的生产内质，只有占领该地域，才能生产出现相应品质。武器锻造开始为1级，领土内每有1个剑、枪、棍/枪头、相称和相类的武器等级+1，名剑/名枪、名棍/枪头则是给相应种类的武器等级+2，综合锻造则是3种武器的等级均+1。单靠锻造屋最高只能得到10级的武器。想得到1级武器只能任命大将军并令其出征，这样出征中将会发生战败或战败后缴械。才可任命为交相铸器。

不过也并不是占领后就可以使用道具来使武器升级的。初期这些产物多是暗色的。要通过相应的魔宝进行开发,使其变为亮色,才意味着领袖才开始对魔宝和武器的生产工作了。

地感情報



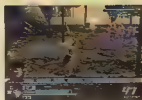
由此可见领地的产物情况对战争的局势会起到很大的左右。不仅如此，占领地域后每回合还可以在基础收入之上获得占领地区的附加收入。不过出产的道具在后期是会随生产系的提高发生变化的，这里只给大家列出造效初的状态下各出的基本情报。

地名	收入	出售道具	初期努力
神戶	30	虎頭弓 白頭弓 名槍戰弓	一騎
神戶	150	騎甲槍/冰玉/名槍戰弓	歌仙
神戶	230	龍槍 青龍槍 赤龍槍/綜合戰弓	番首
神戶	200	朱金寶 原裝法書/毒玉/綜合戰弓	銀獅
神戶	30	玄正甲/寶珠槍/發條槍	公卿
神戶	200	白虎牙/牙藏槍/活丹/名槍戰弓	劉備
神戶	250	帶土 龍槍弓 龍槍太鼓/名槍戰弓	曹操
神戶	100	虎頭弓/虎頭槍/虎頭盾	關羽
神戶	10	龍槍/虎頭槍/神速槍/寶珠槍	劉琦
神戶	200	玄正甲/虎頭槍/斬玉/綜合戰弓	張飛
神戶	50	七曜帶 玄正甲 龍槍太鼓 龍槍	周瑜
神戶	150	原裝甲/龍頭槍/冰玉/綜合戰弓	劉琦
神戶	50	活丹/鐵甲弓/炎玉 名槍戰弓	劉琦
神戶	100	寶珠槍/龍槍/名槍戰弓	孫權
神戶	50	龍弓 赤玉 龍槍弓	无
神戶	200	朱金寶/七曜帶/龍頭槍/名槍戰弓	无
神戶	50	白虎牙 龍頭弓 綜合戰弓	无
神戶	200	神速槍/活丹/寶珠槍	无
神戶	200	龍槍 龍弓 龍槍太鼓 名槍戰弓	无
神戶	100	寶玉/龍弓/原裝法書	无
神戶	100	赤玉 龍槍戰弓	无
神戶	100	朱金寶/龍頭槍/名槍戰弓	无
神戶	200	龍頭槍 寶珠槍 綜合戰弓	无
神戶	150	寶玉/白虎牙	无

基本战术讲解

——一切都围绕着据点的攻防展开！

本作中据点的地位已变得相当重要了,不单是补充兵力的地方,还左右着我军的兵力,还有在地图上蓝色连线的蓝色区域是我军控制地域,在里面作战的我军能力会得到提升,同时如果兵写深入,在敌人的红色控制区域内作战的话,敌人的实力也会被强化。



据点的中心是一个龙牌样的东西，接近后画面右上角会出现旗子，中心圆圈内旗子的颜色表示该据点目前的支配者，蓝旗为我军，红旗是敌方。圆圈两边的旗子数量代表目前的兵力，一般最大只表示5个旗子，敌方的据点兵团一般一个旗子代表50人，把据点的守兵全部消灭，就可以占领这个据点。占领之后中间的龙牌会定期出现而固定它的颜色，要注意占领。

本子里就算你再强，没有足够的兵力或者说没有足够多的据点的话作战都会非常困难，所以基本的战术就是先确保我方据点后开始逐个扫荡敌方据点，又保证我方作战的顺利进行。尤其是攻打敌人首都的时候君主最初是不会显场的，只有经过一定时间并占据一定的据点后他才会出场。

——实用的几点作战技巧——

●要尽量消耗敌河 加强我军实力的同时削弱敌军的实力。不过只要敌将还有兵力就不会被击破，只是一时撤退，过一会儿还会出现。这里有几种办法：多次将其击破，被击破的兵将的兵力会下降得很厉害，多次被几次就可以耗尽他的兵力；在击破再一将数次且他的兵力较低时，他会主动退出单防，战胜之后即可，把敌人引到敌方战略的蓝色区域内击破，则敌人直接被擒获。

●先挥老窝，只要攻下敌人首都，他的所有领土都会归你，如果把

别人自都之前最好尽量切断敌方的援军路线和把我们的实力调整到比较好的一个状态。这样打起来才能轻松一点。

●尽量雇用比较有名的武将。任用他时会有最大几率把与他们有关系的武将免费吸引到我军来。比如刘备是我军将军，此时关羽在野，则会有比较高的几率出现关羽主动要求加入的情节。完全免费噢。此外还有很多武将，比如孙权兄弟、曹操跟夏侯兄弟等都可以用这样的办法招过来。





今夜的巴黎，神秘不可思议

PS2 厂商 SEGA 发售日: 2004.3.18
类型 AVG 价格: 5980日元 / 其他: —

■文/天 编辑/宇浩

□ 9月3日 午前 美树

清晨，如大多数女孩子一样，美树一如既往地锁上了宿舍门，锁上锁后，宿舍又门也锁了，不得不继续着美树“今天你很有精神嘛，吃坏了什么呀？”讨厌，我只是梦见了好久没见的断肠，今天一定会有好事发生的。“你呀，跟明说过多少次了，你与美树是足不能共结的。”艾莉娜又取笑美树的兄姊情不是一般的严重。“老是这样的话你会找不到男朋友的。”“我才不要什么男朋友！现在还是快去整理瓦砾吧！”

刚出宿舍不久两人即遇到保安人室古“听说这次要让你担任警员，这让你一定很紧张，不过这确实是个令人开心的事，干脆决定晚上去咖啡厅谈一下。”

地点	ミキのアパート
选项	JL成功！一大力量
效果	艾莉娜！

地点	花屋
选项	花屋招待使用，买照片
效果	花屋入手，昭和特连团事件完成

地点	市役
选项	インゲンマヨ入手

地点	ジャノワール
选项	おまよう“どい”ミサ一騎りになる覚悟ですなね
效果	艾莉娜！

地点	乐屋
选项	女の子の特攻もえんかーはい、すぐ行きます
效果	艾莉娜！梅莉！

地点	支配人室 (M秘书室进入)
选项	やっせこ、ごさい
效果	艾莉娜！

地点	道具室
选项	全回、PS成功
效果	艾莉娜！

地点	バー
选项	さういふの良くないです、未成年ですから
效果	碧见礼上！

地点	直営室 (从电脑室进入)
选项	はい、元気がつきます
效果	吉野秀路

地点	魔房
选项	眼乎迷う、2、3
效果	魔房解除！

地点	ロビ
选项	ソングで無敵ですよ
效果	花！



□ 9月3日 午后 美树

古兰叫叫来美树说可以让美树的哥哥来照顾他的首演，并且连路费都准备好了，这让美树高兴得不行了，连路费都准备好了，美树在艾莉娜的

新IPS介绍



* BUTTON JPS 对限内连打○

地IPS槽消满，攻略中记为BL。



* TLIVER IPS: 时限内左右指

地IPS槽消满，攻略中记为LL。



* A57、PS 对限内连打动鼠标

在中央红色区域内，攻略中记为LL。



* S-OCTING PS 对限内连打

在中央红色区域内，攻略中记为LL。

塔上遇到了正在独自欣赏巴黎景色的艾莉娜，而斯特鲁克艾莉娜对巴黎的感想有多深。在1月17日夜里美树遇到一名叫贝尔斯纳特·希露洁的英国人的金发少女，从她手里买了一本诗集后便神秘地失去了踪影。晚上两人入榻之际，名门伯爵夫人修德古柏的私人朋友路达。原来早上艾莉娜兄的公爵角路的客人就是他，修德古柏除了出賣美树家诺瓦外，这次美树与艾莉娜能够登上首演舞台，也是他大力帮忙的关系。因为这层关系，他希望艾莉娜能“步步高升”，然而，不知道修德古柏对艾莉娜说了什么，艾莉娜回来告诉美树可能美树回去，无奈下，美树只得独自离开，为了美树能顺利美树能顺利，到后，希望哥哥一个月后能来巴黎看美树的表演

地点	乐屋
选项	最近、やめました
效果	音！

地点	支配人室—乐屋 (剧情)
----	--------------

地点	パ
选项	キキ入手

地点	屋城屋原
选项	ちう最高です
效果	梅莉！、小阿手入

地点	电话 (剧情)
----	---------

地点	エッフェル塔
选项	さうだね
效果	艾莉娜！

[illegible]

特典《…モンマルトルにて》簡易攻略

两年前发生在羊肠小道上的奇闻异事半个世纪的过去，玩家将扮演日本留学归来的主角，由于性格内向胆小而不得不想尽一切办法在一个月内完成10个任务。游戏中赤城二郎每行动一次均要消耗体力，体力耗尽则GAME OVER，但通过休息可回复一定体力并经过一天。游戏中无法记录。

第1話	朝日	地点	バカを男の話をします
第2話	テレビ厂结构	选项	效果・罗贝利走
第3話	知っている・友达になる	地点	水辺の桥
第4話	又前卡！！！、与又前卡相识	选项	お祭りですね
第5話		效果	花火！
第6話	ブル ノール端	地点	ときのアパート、カフェ
第7話	屋敷・兄とれいとい一名前を名乗る	选项	送る
第8話	古町希路！、与古町希路相识		
第9話			
第10話	サ カム		
第11話	少度迷ってあげるよー名前		
第12話	名乗る		
第13話	裁判官で！！、与裁判官相识		
第14話			
第15話	い		
第16話	預けない・弱そうに見えますか？	地点	カフェ
第17話	罗贝利亚！、与罗贝利应相识	选项	仆も手伝いますよ
第18話		效果	又前卡！
第19話			
第20話	星夜	地点	ブルノールダム寺院
第21話	数回を悔いてみる・名前聞いてい	选项	歴史を語ってあげてます
第22話	て、ごすか？	效果	古町希路！
第23話	花火！！、与花火相识	地点	プロ ニュの森
第24話		选项	可愛いウサギだな
第25話		效果	庭中前走！
第26話			
第27話	サノワフル	地点	警察署
第28話	なぜ罪に果しますよー降び止めて	选项	警察を脅かすか？
第29話	名前を！	效果	罗贝利亚！
第30話	与海老和音相识		
第31話			
第32話			
第33話			
第34話			
第35話			
第36話			
第37話			
第38話			
第39話			
第40話			
第41話			
第42話			
第43話			
第44話			
第45話			
第46話			
第47話			
第48話			
第49話			
第50話			
第51話			
第52話			
第53話			
第54話			
第55話			
第56話			
第57話			
第58話			
第59話			
第60話			
第61話			
第62話			
第63話			
第64話			
第65話			
第66話			
第67話			
第68話			
第69話			
第70話			
第71話			
第72話			
第73話			
第74話			
第75話			
第76話			
第77話			
第78話			
第79話			
第80話			
第81話			
第82話			
第83話			
第84話			
第85話			
第86話			
第87話			
第88話			
第89話			
第90話			
第91話			
第92話			
第93話			
第94話			
第95話			
第96話			
第97話			
第98話			
第99話			
第100話			

効果 産卵可能・

地点 福永家

選項 一度にいかがかでずかや

効果 呼吸可能・

地点 シェパード

選項 奥方に会いに来ました

効果 花入・

地点 図書館、公園

選項 話すのを(在公可回)減少量体力

—— 还剩4天 ——

地点 公園

選項 望むところず

効果 呼吸可能1、体力減30

地点 シェパードの 会社

選項 首を上下に振る

効果 古物売却・

—— 还附 2 天 ——

地点：レストラン
选角：エリカさんに任せます
效果：笑顔下し、体力減30

地点：ホテル広場
选角：もちろんです
效果：凸能格好

地点：小沢岡のアパート
选角：君のこを思い出してる
效果：寝静和感

地点：ジャノワール
选角：両てみたいですね
效果：夢貝利亚

地点：花屋
选角：光榮ですな
效果：花？

地点:	箱川院
选项:	樺の博物館だよ
效果:	龍森初産!
地点:	エッフェル塔
选项:	いい眺めですよ
效果:	罗贝利亚!
地点:	巴黎北站
选项:	美术馆が多い街ですよ
效果:	花火!

地点: 教会
选项: ツボを突つてくぐらぬ
效果: 女陣と妹結婚無条件成功

地点: シヤノワール
选项: ツボを突つてくぐらぬ
效果: 古黒特務官と度良島別成功

地点: サーカス
选项: ツボを突つてくれ
效果: 確率上昇と妹度良島別成功

地点: 警察署
选项: 不可抵抗ですね
效果: 艾爾卡!

地点: レストラン
选项: 食の話をする
效果: 古河希智、体力少量回復

地点: ショールーム
选项: 楽しそうだね
效果: 冠木莉奈

地点: パー
造頂: 超こしてツボを突く
効果: 羅貝立信頼度高則成功

地点: 羽瀨門
造頂: ツボを突く
効果: 花火信頼度高則成功

地点: 市場
造頂: ツボを突く
効果: 艾明卡成功則略引成功

地点: 巴黎北站

原産：アローニョの森
 選種：コロンビアに加勢する
 効果：アロベリア*
 地点：図書館
 近頃：茂ってゆく
 効果：花入*、体力減5
 地点：花屋、ミキのアパート
 近頃：活をする

遠征 ツボを突く
 効果 占術成功則別塔成功
 地点 ブルメール邸
 遠征 ツボを突く
 効果 占術成功則別塔成功
 地点 スタングール邸、レストラン
 遠征 ツボを突く
 ~GOOD END~





厂商 育B SOFT 发售日 2014. 12. 23
类型 ACT 价格 49.99 美元 其他

美国大使馆

游戏开始三年后山姆被囚在墨西哥边。第三梯队头头山姆将告诉他美国驻印尼大使馆突然遭到恐怖分子袭击。所有使馆人员被扣押为人质，于是潜入大使馆了解恐怖分子的真实意图就成了山姆的首要任务。

先跳上高处的平台，第一个提示是游戏里光影对可怖的影响。然后向跳起前正看子得到另一处高台上。这个高台上会有一根水平的管子，需要跳起来抓住它爬后，经过弯曲时要把腿收起来才能通过。

上墙到达管子尽头落下来后走过走廊和一间房子来到一个小院子中，这里非常暗。一定要戴上夜视仪进行观察。山姆观察后发现前面房子旁边走廊下有一处空间敌人带着穿过，过了走廊下面，继续前进可以来到一处篱笆前。篱笆和墙之间有很狭小的缝隙，可以贴在墙上通过。接下来到了一个小院子中，游戏中第一个敌人偷偷地面对着坐在椅子当中休息，为避免惊动他，山姆蹲下来慢慢接近。把勒住他的铁链，把他拖到黑暗的角落里击昏。

继续前进，山姆将不时时机地提示按方向键可以戴上热能仪，不看不知道。一瞥吓一跳。地上一闪一闪有那光的全是地雷！山姆从右边的走



廊经过了地雷。继续前进，有了刚才的恐怖经历，夜视仪还是直戴者吧，突然发现地上又有地雷，这次必须站上左边的箱子，跳起来抓着铁链才能爬过去。

山姆来到一条两边都是高墙的狭窄的通道时正为应该在哪里走时，提示再次出现，山姆必须借助两边的墙壁反摔跳在空中，然后调整方向到面向左边走再跳一次就可以爬上墙头了。这个动作比较复杂，但是你一定要熟练，以后还有地方要用。

穿过几个空房间，山姆沿着一根柱子滑下来到小河边。对岸有敌人巡

逻，为了躲避敌人，山姆蹲下来躲藏在水草中沿着墙向左走，到头后从右边上岸又发现一个敌人背对自己坐着休息。从暗处抓住这个倒霉的家伙，继续按动作键可以进行拷问，拷问后得知有人大使馆的人员里面有一个很奇怪的人，他有一条假腿。走起路来一瘸一拐的。把这个敌人击昏后海边方向会走出一个他的同伴找他，所以要把手腕乱甩的角落里躲藏，否则被发现也就麻烦了。耐心等待同伴的同伴回到屋子里去，就可以一直向前走，两堵墙中间，再次使用夜视仪爬上右边的墙走进大使馆。

山姆进入大使馆后山姆下达了新的任务，找到使馆人员道格拉斯并询问资料的丢失情况。山姆确认了恐怖分子的身份是印尼游击队，并追问是否要解救人质，但是山姆却让他把这个任务留给其他人解决。先门左爬上楼梯，再跳上大使馆二楼外面的走廊。通过“窥视”窗前的影子可以发现这里有敌人把守，必须要蹲下贴着墙才能不被发现地通过。突然山姆听到山姆的同伴原来印尼游击队的头头萨多诺就在前面的屋子审问人质，山姆继续听到“潘多拉的明天”什么的东西。尽管人质苦苦哀求，萨多诺还是无情地杀掉了。名人质便离开了。

无奈之下山姆只能蹲下来贴着墙壁前进。沿着墙台边的水管可以爬至另一个平台。爬到一半壁子里传来了路打人质的声音。原来这些人质关的正是道格拉斯，山姆偷偷走到结构分子背后一下打昏了他。和道格拉斯交谈后，道格拉斯给了山姆一块碎片，山姆立刻连接上总部，分析后得知事件幕后的主谋是一个代号苍鹭的企业家。但是由于分析文件是用印尼本地的某种方言写的，暂时无法解读，格朗纳提议山姆找到被囚禁在附近的处理建筑的能讲英语的利得进行翻译。

解救了道格拉斯之后山姆从后方的门出去，小心平台边的一个守卫，躲过他后继续走有两条路线：笔直走可以到走廊尽头一处上了锁的门，升铁之后发现那里是一个厕所，不过里面是可以恢复体力的医药箱，沿着走廊走则来到通向二楼的楼梯，途中经过的房门是通向刚才关押人质的大房间的，没必要进去，当然如果你想挑战一下自己的战斗实力也可以进去看看。

下了楼之后是一个大厅，里面有两个敌人在巡逻，因为是第一关所以敌人的巡逻路线和空当都非常简单明了。地上可以踢扁的阴影区域也是加粗的。山姆躲在柱子后面的阴影中轻易地躲过了他们，再经过左边的走廊出门来到院子中。

院子后面有两个探照灯反复循环直把一个不大的院子照得如同白昼，远处楼上有两个敌人带着夜视仪进门观察，看起来好像完全无法躲避。不过山姆却提出了一个大胆想法，让山姆躲在探照灯的范围内反复之间行之，这样戴着夜视仪的敌人反而会因为探照灯区域里面的光亮而看不见

他，于是山姆大胆地走到了探照灯的范围里，跟着它一路来到院子对面。突然，他躲过了敌人灵敏的侦察。

进门后山姆可以有医药箱补充体力，再往上就是刚才一直用夜视仪观察于动静的敌人，刚才被他拆断了一把，正好让出洞中的烟气。山姆悄悄躲到身后并提枪瞄了一眼，世界安静了。进门后山姆突然找到了英格利得，经过翻译器的内容指明各条路线的下一个目标是法国的泰厄亚低层研究所，有了这份内容的示意图，山姆特指下了山姆附近。不过由于村子里的村民素质差，山姆的船只无法入港，于是新的任务又来了，美械村子里的敌人开始乘坐支援的小艇撤退。

山姆下船后发现，艇尾挂下刚无法打开的舱门现在可以通过了。出来后又回到了村子里，往前走没几步就发现一个木质结构的简陋灯塔，上面探照灯正在反复扫视海面，灯塔下还有一个敌人巡逻。山姆躲在黑暗中等敌人接近后开枪，爬上灯塔关闭了灯光开关。继续向前又是一艘一层的灯塔和一个敌人，如法炮制解决掉他们，山姆终于来到海边的集装箱，任务结束。

低温研究所

为了了解大使馆事件的关键真相，山姆必须跟着古堡企来到了巴黎的“低温研究所”。就在几个小时前，一帮叙利亚雇佣军在古堡企的带领下



闯入废弃地铁并炸开了附近的低温研究所入口。

山姆下楼，进入了废弃地铁隧道中。在昏暗的灯光下，山姆看到前方有辆的地铁车厢，还有一个敌人守卫。隧道有铁门，不过关，心隔隧道上厚墙而过的地铁会把隧道隔断，这样最好躲到旁边的洞穴内。

站岗的敌人可以用遥控车从车顶车内前进，车主要注意脚步才会放火，当然也可以沿着车厢的站台进行前进。在隧道尽头可以看到墙壁，正好开一个大洞，有两个雇佣兵在这里交谈。通过他们的对话得知他们想走什么去法国。经过他们讨论后山姆登上恐怖分子们炸开的大洞继续前进发现道路被烟火挡住，格朗威会提示击天花板上水管的阀门可以灭火，山姆将成功潜入低温研究所。

接下来的任务就是入侵低温研究所的局域网了，在低温研究所的资料库有一个敌人会沿着走廊巡逻。山姆从右边爬上书架躲过了他。进门后有一间办公室，里面有各种资料被锁在几片铁箱，两个敌人正试图从电脑里找什么去法国。经过他们讨论后山姆进入办公室之间的阴影中等待之后，山姆漏出了影子，走进那件在来到了一间更衣室，墙上的空调可以补充体力。

继续前进到了一个较大的机械教室，突然灯亮了起来，对门冲进来三个敌人，他们很害怕地互相掩护着慢慢后退，好像在搜索什么人。如果在后面靠近他们，势必会引发激战，可不是闹着玩的。走廊的尽头有一个门旁边有一口水管，可以从这里爬上去通过了这个房间，把那两个敌人杀在了后面。

山姆进入一个废弃的办公室来到一条走廊。经过走廊右边办公室的窗户可以看到一个敌人在攻击破坏电脑。山姆立刻果断地下达了新的任务让山姆去中心，确保在攻击破坏电脑的完好。山姆在敌人破坏电脑之前消灭了它，并启动了里面的一台。研究了数据之后他们发现所需的资料并得它，而是在楼上的另一个局域网。

大家正忙着分析数据，突然格朗威站了起来，在刚才被敌人入侵后山姆正在设置炸弹要摧毁这一栋，紧张的倒计时开始，只有两分钟。山姆立刻冲向紧急配电室，两个不自量力的敌人冲向山姆的头上。山姆仅靠大格朗威的攻击力，山姆解决了他们。时间不多了，山姆立刻冲进配电室拆除了炸弹，大家都松了一口气。

为了要入侵低温研究所客户数据库终端，山姆找到了通向地下的一楼楼梯，到达楼梯后，山姆看到楼梯拐角处有个会闪烁红光的的东西，这就是游戏中初次登场的动态检测器，只要有人快速经过它就会发出刺耳的警报。某些情况下甚至会引来敌人，加上无法躲避的特点，非常难缠。山姆终于慢慢地走过了这个讨厌的仪器。

来到地下后，山姆一开门就听到一阵枪声，贴在墙上谨慎地从墙角探出头张望，发现一个全副武装的叙利亚雇佣军正在搜索一个小屋。显然他们一无所知，于是就只有把满墙的激光全部发在隔壁的钢板上之心，留下一个把守之敌，另两人匆匆地跑了。这时摆在山姆面前的有两条路，第一条路是通过有敌人巡逻的那条走廊，回到刚才数据库的左侧进入。最好不要惊动巡逻的敌人，山姆趁敌人走远时先躲到走廊左边的一个小隔间里，正好在这里还有医药箱恢复体力。躲在房间里用光学望远镜观察走廊里敌人的动静，等敌人走远的时候再开门往左跑。这里千万要小心不要碰到墙上动态检测器，一定要蹲下来慢慢走。山姆刚走过走廊拐角，就碰到了敌人的通信，一个敌人很兴奋地说他在监视器上看到受伤的警卫躺在尸体处理室里面。山姆再往前走一点可以发现左手边有一个警卫室，里面有两个人正在监视研究所内的一半区域。不要惊动他们，向右拐就是数据库了，第二条路是走走廊的拐角，不过门上了锁，一边开门边还要用眼角余光看着敌人是否走回来，玩的就是心跳啊。进门之后发现地上有一具研究人员的尸体，不过已经气绝了。右边较远处的门有密码锁暂时无法打开，只能先进左边的数据库了。

山姆为了保险起见先用光学望远镜观察一下，看之下不得了，房间里到处是数据终端机和摄像头，正中间还有一个摄像头在做着360度旋转并显示。摄像头移动到山姆时即可开门进入。在这里山姆必须用启动后灵活的转身在终端机之间来回闪躲躲避摄像头的监视，不能碰到任何摄像头，这样外面监控室里的敌人会进来搜查，很容易暴露行踪。推荐沿着最右边的路线，穿铁门，最终山姆在房间角发现一台标有“量子”的终端电脑，密码是格朗威给的数字，山姆向山姆提供了很多低温研究所的数据，而这些人共同的特点就是为了省钱和节省了最便宜的方式存自己身体的方式，只保留自己的大脑进入。于是山姆的任务更新为寻找被雇佣军们偷走的法国人数据，并得到一密码。

山姆来到有密码锁的门前输入密码2457，门开了，里面是一间手术室。透过左边的墙上玻璃窗可以看到又有一个人被雇佣军匆匆带走，还是留下一个敌人守在门口。山姆关掉手术室的门并关掉了敌人吸入进来，然后立刻打开门，强烈的光线立刻让敌人暂时失明，抓住机会冲上去用枪击伤他。处理好尸体后山姆在手术台上看到，墙上还有医药箱可以补充体力。出门来到小心墙上的动态检测器，躲好后到了通向地面的一层的楼梯。楼梯里由照所有摄像头，不过这次墙上还有敌人留下的一颗定时炸弹。最厉害的方法就是一枪打爆它，摄像头也一并报销了。

刚来到一楼大门门口，又听到一阵急促的枪声，用望远镜一看才知道是雇佣军射杀了一名可怜的研究人员。山姆先躲在大厅周围的阴影中等待敌人的追击，一个敌人开始沿着大厅四周巡逻，另一个则会时不时地检查一下总台的电脑，然后山姆就离开。山姆解除了电路，得到冷冻库的密码7562。

往冷冻库前进的途中，一个该死的投币电话不时地响了起来，在午夜空旷的大厅里声音特别响，敌人也被吸引了过来，不过只要躲进黑暗的角落没事了。紧张的雇佣军用直截了当地一梭子解决了电话之后，山姆溜到冷冻库门口，输入密码7562进入。

眼前的一幕让人毛骨悚然：一堆血肉模糊的人脸被随意地丢在地上。山姆立刻接起总台电话并告诉了电话，山姆将最清楚的脸蛋提供了个线索，那个受伤的敌人可能就是用手机拍下的雇佣军头目格朗威的照片。于是山姆的下一个任务也就有了：进入冷冻库寻找山姆的尸体。

并拿到他的手机。

手术床上可以找到电击锤。屋子里还有医药柜补血。上梯推开帘子进入隔室气弥漫的冷冻室。忽然听到一种令人不安的机械声。戴上热能仪就可以观察到帘子背后有个机舱座一样的东西。远处还有一个敌人鬼鬼祟祟不知道在干什么。上梯灵机一动来到机舱座前关闭了机舱座的敌我识别机能。等机舱把远处的可怜的敌人干掉后再切断机舱电源即可不费一枪一弹来到一个房间。

这里就是研究最大的冷冻室了。中间是一座铁桥，两端都是被冷冻的尸体。浓浓的冷气严重阻碍了视野。上梯戴上热能仪可以发现远处的桥头隐藏着两个敌人。要避免碰撞的话可以选择在门口左边一处桥的缺口处跳上，顺着桥的边沿慢慢靠过去，不过要小心跳进滚动的冷气。被抓到可不是闹着玩的。途中躲获一条溜网军的弹链，得知他们已经找到了寄以躲藏的尸体处研究室门口。不过房门就像个保险柜一样异常坚固，一时半会无法打开。法郎索瓦处境危险！上梯无论如何再抓紧了。在有很多试验室的房间可以补充体力。机舱是蹲下来躲过医药柜前面非常险的一个堵式通道。随后上梯来到了“好像是办公室一样的房间”。



忽然间枪声大作。二个雇佣军试图阻拦尸体处撞穿的门。结果再一次的失败了。他们议论着反正不一定非要捉那个警卫，所以不如用火把这里的“一切”烧个干干净净。上梯跳上柜子，沿着通风管道爬进了尸体处研究室。终于找到了法郎索瓦，交谈。随后法郎索瓦不情愿地交出了自己的手机。CIA的情报人员布朗顿利用面部识别系统发现雇佣军头目的真实身份是美国人，但奇怪的是CIA内部却却一无所知，兰柏特宣布任务成功，并派出巡逻队上梯撤离。

就在人人都松懈重负的时候，门外的三个雇佣军再次出现了，他们还带来两个大罐桶，看样子真的要炸了这个地方！开始倒计时，只有短短的1分钟，上梯立刻穿墙爬进通风管道，用热能仪墙上冒出热气的网门位置，四处喷射的冷气终于结束了二个敌人，他们的恐怖目的终于没有得逞。如果射击追捕的话也可以炸死他们，不过越爆炸的恐怖威力会直接造成法郎索瓦的死亡。上梯本想在通风管道里无法躲藏也会受伤，自己血少的时候千万不要尝试。通风管道里本来挡路的冷气停止了，上梯跳下通风管道，底层的车在夜幕中划出优美的曲线迎接上梯的到来。



开始后从火车顶部的两个窗口爬下去进入车厢。也可以从同一车厢第二号车厢连接部分下去。第一节车厢里没有人。只有靠在笼子里的狗。当Sam靠近笼子的时候，狗会吠，不过没有什么关系。

进入第二号车厢，有一个乘务员在栅栏门后面。注意不要惊动他，不然他会立刻鸣铃导致任务失败。从栅栏门前地面上也可以爬进火车底部。

从火车底部一路爬到可以上去的地方，就会到达第二号车厢。乘客车厢的乘务员旁。出去以后可以看到车厢里有两个人，其中有两个恐怖分子。如果一旦惊动，恐怖分子就会将人从并开车导致任务失败。这里有两个方法可以过去。一是关上车厢的灯光，然后小心从车厢中走过去。当然要有声音地爬走，还要注意一段时间会有乘务员来开门。另一个方法是打开车门门，然后爬到火车侧面，一路从外车窗爬过去。这条路必须注意灯光，经过窗口时如果被路灯发现会被车厢里面的人看到。

第二号车厢是卧铺车厢，注意避开乘务员和乘客，不要惊发警报。进入8号房可以看到Soth在打鼾睡。跟他说话，过一会会有一个恐怖分子来敲门，Soth出门并离开去接电话。此刻总部要求Sam与Hack车司机的手提电脑并带着去接听Soth的电话。动作必须迅速，因为有时时间很短，但是也不能跑得太远而被发现。

跟随Soth来到下一节车厢。Soth会在近处的玻璃墙后打电话。有两个恐怖分子在车厢里等待。最安全的前进地点是吧台内。Sam必须首先警告被对岸玻璃墙听到的大部分内容。接着Soth就会带着一个恐怖分子离开。总部通知Sam可以离开火车但不要对Soth采取任何行动。

当Sam继续往前走到达火车站时，Soth会发现电脑被hack了，于是通知两个恐怖分子来追索Sam，同时还得离开升飞机来协助。Sam可以采取追击的两个敌人，或者直接从火车头的梯子爬上火车顶。

火车顶上，恐怖分子的直升飞机已经在附近等候，机上的两个敌人会不停地朝Sam开枪。远处来援助Sam的直升机已经靠近火车。这时最好选择是朝着悬崖直接跑过去（因为是最短）。将两个敌人的命中率几乎为0，但如果试图停下来射击，就会被马上击毙。当Sam跑到悬崖附近时，悬崖会发射导弹把恐怖分子的直升飞机击落。Sam跳上悬崖顶的绳索后就以过关了。

Jerusalem

— Stage 1 —

开始之后Sam可以和面前的Frances交谈以获得更多的情报。首要的目标是要到Sau的商店里拿到专用武器SGZK。开头部分的路径比较简短，沿着街道前进，躲开路上遇到的所有警察和平民。注意不能伤害任何人。在绕过一些有两个穿军服的犹太人与交谈的小广场之后，前面会出现岔路。向右边拐时有警察和路障不能通过。向左可以到二个警察正在查问一个醉酒的平民。利用装武器的箱子以及其他障碍物掩护躲过，旁边就是Sau的商店。

进入商店，正好碰到有两个歹徒劫持了Sau。杀死他们后与Sau交谈，Sau会解开水闸，Sam可以获得SGZK和部分道具。之后如果继续和Sau谈话，Sau会带Sam到一处无人的空旷地测试武器。在这里可以通过望远镜看到远处的Dahia。

Sam也可以不去测试场。从刚才有路障的街道一路通行。过了检查点之后，有多种方法可以选择通过：从桥上走，爬进居民家中，或是从落水管、屋顶等设备上通过。注意还是不可以杀人或触发警报。最后到达教堂旁边。

教堂旁边可以看到Dahia经过，但是因为有铁门不能直接过去。从潜水管一直爬到教堂顶上沿着建筑物屋顶一路走过去，最后利用施工工人的绳索爬进大街，并最后用绳子爬上建筑物过去。

— Stage 2 —

Sam和Dahia交谈，Dahia会打开门并带路。此关的目标是跟随Dahia到达恐怖分子的基地。所以要注意Dahia的去向并且不能杀人或触发警报。

穿过开张的长街，经过一个小广场，绕过正在进行祈祷的平民，Dahia会来到比较狭长的街区。注意第二段的时候会有一个警察站在Dahia



玩家可以利用非致命武器解决掉他，或者让 Dahlia 自己解决也可以。

接着就会来到大广场，Sam 可以爬过制造障碍然后穿过，但是这样会比较慢。从边上的路走可以来点建筑挡色，通过落水等从平民家中躲开到大广场的另一边。敌人会用枪从楼顶来打。注意最后阶段有好几个聚会会阻碍 Dahlia，可以帮助 Dahlia 解决他们。

最后 Dahlia 来到一个废弃的仓库，并打开一个隐藏的电梯门。Sam 进来了，总部会要求 Sam 立刻开枪杀死 Dahlia。此时电梯很快就会启动，不管玩家采取哪种选择，电梯启动后就进入下一关。

—— Stage 3 ——

玩家从电梯上落下来就是恐怖分子的基地，所以玩家可以杀死任何见到的恐怖分子。

这关的场景比较简单，主要搭建在地下水面上的通道。路线可能会很复杂，但是一会就会熟悉了。Sam 必须找到一个宝箱。在这个通道里有一个从美国来的冷冻容器 MD-133K 以及储存在里面的病毒样本。

当 Sam 拿到 MD-133K 之后，总部就会通知 Sam 离开这里。从基地的另一侧回到电梯，Sam 就可以上到地面了。注意关键人物数量较多。

到达地面之后，会遇到狙击手的袭击。如果在第一关被玩家没有杀死 Dahlia，那么 Dahlia 在这里就会再次出现。注意被杀掉的敌人之后，Sam 就可以带着 MD-133K 到达指定地点并结束关卡。

海洛因村庄

关卡的背景是丛林，也是难得的白天关卡。

本关的主要任务是：

1. 在 Sadono 的飞机上安装炸弹
2. 潜入村庄
3. 取回 Sticky Camera 并且使用 Sticky Camera 偷听密码
4. 从飞行员接头获取情报
5. 在 Sadono 处偷听密码
6. 撤退

Sam 在丛林里没多久就可以看见老朋友 Shetland，得知了自己的任务。在 Shetland 的带领下到达了——一片大麦田中，前方会有两名敌人，一名从右边跑进麦田与敌人会合在另一边，另一名在左边跑动。最好的办法是在大麦田中用弓箭将敌人从旁边引过来之后干掉，再往前走两名敌人走，就干掉先不急过去，敌人一番交谈之后，其中一名敌人回去检查埋放的 trap，trap 被敌人不幸炸死，另一名敌人会过去查看，抓鼠机的时候可以用弓箭干掉一名敌人，再往前走就是雷区。

雷区后有秘密的草丛很难被发现，只有在热能模式下才能看见草丛的一根电线，小心地将沿途的 Booby trap 一解除，穿过长长的雷区，会看到一幢房子，两名敌人交谈之后各自巡逻，最简单的办法当然是从嘴里吐出的将敌人吸引到门口之后干掉，另外也可以先潜入进去关掉机，然后从屋顶上爬到门口的横梁爬过去，下到飞机上再下去安炸弹。目标按安放完毕，另一名敌人会从另一边开门进来，出了机库就是一道关卡，会有两名敌人把守，不过相信对玩家来说已经不是什么问题了，雷区里的开关打开之后就可以将路障拆掉了。通往村庄的

入口处有一名带着狗巡逻的敌人，躲在左边的障碍物后面可以轻易的打倒战斗。接近入口会有二名敌人，一名在跑道上，一名在地上，人会有一个简短的对话，帐篷里有一些空的看塔可以吸引敌人的注意力，爬上跑塔做掉看守的敌人就可以从帐篷旁冲进村庄。

潜入村庄之后，玩家必须格外小心，因为很快就会遇见关键人物 Sadono，一旦被他或者他的警卫发现就会直接导致任务失败。

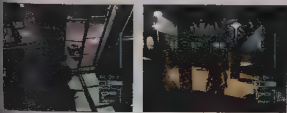
所以玩家在村庄中也要尽量避免与敌人正面冲突。Sadono 在和一开始的两名士兵讨论过下午好之后便会离开，玩家不必急着冲出去跟踪，稍等一会，两名士兵各自去巡逻之后，偷偷从帐篷边绕过去，从帐篷底下潜入会是一条最安全的路线。钻出之后又会看见 Sadono 和他的警卫，这时 Sam



按指示要用 Sticky Camera 偷听 Sadono 为别墅的入口密码，这里玩家会有三次机会，Sadono 会停下一次和他的保镖确认今天的密码，分别在：1. 进入帐篷；2. 后的小广场处；3. 地下加工厂的入口。只要听到其中任意一段就完成任务了，但是这条路不要靠得太近以免被发现。在小别墅前 Sadono 第一次停下，这是最好的机会，可身后的木桩上是一个非常好的位置适合 Sticky Camera 的藏点。等 Sadono 离开之后从左手的车缝利用 half sprint 爬上二楼，一楼有一个正在看电视的卫兵，不想惊动他的话可以从右手的窗户翻进去，从二楼出去之后继续跟踪 Sadono 来到后院，Sadono 会停下来做第二次确认，这个院子开阔而少障碍物，而且还有两名敌人和一条狗，想从下面潜入比较困难，Sam 可以从最右边有铁栅栏的地方爬上半爬上二楼，这样会更安全些。从二楼一直来到厨房一个生火的炉子，等 Sadono 做完最后一次确认之后，可以看见他和他的卫兵进屋从楼梯下到地下加工厂。

进入地下加工厂之后，Sam 将需要与飞行员 Asrat 接头，并且与 Lambert 的通讯会暂时中断，所以在地下一旦触发警报，Sam 将不会被捉住。

从柱子的缺口处爬下到地面，在四根柱子之间用连续的 slow turn 避开上面和下面的敌人，进入到面粉车间之后，在楼梯口有一个电灯开关，关闭所有的灯之后，两名敌人会前来查看开关，从左手的路边贴墙走过去可以刚好躲开巡逻而来的士兵，开门出去之后是发电机房，小心地来到发电机的地方，等 Sadono 正在和飞行员交谈，等他和他的警卫离开之后利用发电机的开关将其中的一名守卫引过来干掉，再短气干掉另一名守卫之后与飞行员 Asrat 交谈，拿到出口的密码 0823，出门门上去之后继续跟踪 Sadono，在拐角处会有两名敌人抱腿跑动的声音，等他们离开之后，一名敌人把守牢场场的人，另一名敌人去检查自动机，虽然从后门进入是不明智的，从左边的平地上爬上去，避开顶盖进入棚顶。看到 Sadono 和他的卫兵离开之后，这时就瞄准的两名敌人其中之一会去检查训练的日记本，在顶上的横梁处起跳，小心翼翼的爬过他的头顶来到下一层，这里的敌人正在做格斗训练，由于打在沙包上不断响起头会经常有被杀掉的敌人的时候是一个盲点，趁机下到地面，沿着墙角偷偷前进。在出门的时候 Sam 会被发现，太阳马上就要下山了，躲在绝处潜入无疑是一比较安全的办法。等一会儿之后可以看到远处的树影慢慢拉长，天色渐渐暗了下来，出门沿着左边的阴影躲到正门的自动机处，关掉自动机之后可以干掉院子里的两名敌人。进入传达室之后，可以拿到补给的钥匙，这里还有一个补血点，出门之后就是 Sadono 的别墅，院子里有两名重装备的守卫，还有自动机枪和探照灯，所以要格外小心。避开探照灯的点从右手边的楼梯爬上楼梯的正门，别墅入口处的密码就是上关 Sticky Camera 偷听到的那个，进去之后偷听到 Sadono 正在用电话联络，得到密码之后还要去查看他的日记，在这里 Sadono 会回来查看日记还要。



尽量占据的是敌机，右手与电脑之后，从左侧的后门跳进。一出门Sam就会挨四个全副武装的卫兵团团包围。这个时候不要惊慌也不要举手要动，等远处的狙击手将玩家干掉掉其中一两个之后敌人会自行解散，这时再开枪以四倍将敌人一击毙命，直奔上远处慢慢升起的双升机。



Fisher被派遣到一个称作“abandon”的废弃村落。首先玩家要当心，尽可能地低下身去避行在草里，注意上面的蓝光瞄准狙击手和右侧远处处的一个机枪塔。趁巡逻的那个敌兵往反方向走的时候赶紧躲进左侧的那所房子，蹲下快步左转，进入第二个院子，里面有一个吸烟的敌兵正靠着门口，另一个在巡逻，背能辨别，被枪射击即会点灯，敌人会大肆搜索，然后趁此机会靠近前方的房子，房子出去是一个小通道，真是可以安全的一会儿。

从一开始的地方，还有右边一条路，Fisher可以在草中避行到机枪塔的前面，趁敌人不备，靠上机枪塔的平台，关闭机枪的FF（敌我识别），让机枪料理掉那个敌人，然后继续前进。注意，前方的地上有一个booby trap，就是一个特设地雷，用热能模式可以看到，或者你走的速度，手柄会震动，当然，看这份攻略就是第二种发现这种雷的地方了，嘛嘛这玩意，或者跳过去，或者抓着竹通上的横木爬过去，都可以。跳进下一间房子，当心，前面有敌人巡逻，你站在房子里用狙击模式，打碎油灯，便可以继续前行了。不过注意，房子外面还有一个特设地雷。

从通面出来，再次背靠墙射击油灯，敌人惊动后搜索，然后一个人会去巡逻，另一个会回去坐下，偷偷地从黑暗中摸到屏风后面，然后跳进小河，顺着桥进房子下面。狗会叫，敌人会来搜索，抓住机会不要动，然后等敌人停止住用了，你就钻出房子，快步走到眼前房子侧面的一个黑路通里面去。来个no split jump，跳进房屋。

在这个区域，也有右边的一条路，你可以不打算等，慢慢地从右侧通边跳过去，敌人会站起来，一个去小便，一个去巡逻，你趁他们都没有面对你的时候，轻手轻脚地上竹屋。这个过程一定要轻，也一定要快，一旦

犹豫了，敌人小便结束，一定会看到你，这个敌人的小便时间是35秒，你自己抓紧时间。进入竹屋，有一个敌人在睡觉，不要碰到任何东西响动的，否则会被三个敌人藏在竹屋里，从竹屋的们门下去，在黑暗中潜行到几个黑路通深处，一个僵死跳，进入铁皮房。

房间里面，一个敌人正在看电视，另一个正在房间外面打靶玩，轻手轻脚地进房间，原地呆左则会有一个厕所，钻出去，钻出去，天色会逐渐变亮，所以不要近观，赶快走进那个发电机房，关闭发电机电源，看毛病的敌人会出来叫骂，狙击的敌人则会来修理发电机，躲好自己，等电力恢复了，他们两个会一起回去看电视，你就安全了。进入地下的秘密基地，到一个草屋里，但是不要走正门，因为有两挺机枪守护，左侧墙壁上有一个天线杆，爬上去，顶着天线爬到顶部，然后跳进房子，不要动！切记不要动，打开热能显示，看到了吗？有两根移动的红外线探测仪，看准节奏小心走过去，顺着梯子爬进地窖，打开电梯，可以到达地下的秘密基地。房子周围靠近控制室，两个敌人会有一段对话，在讨论灯为什么坏了，趁机钻进控制室，抓住那个工程师，逼问他升起那个炮筒，然后逃往上面的人和工程师有一段对话，等对话结束就赶紧工程师，再下掉外面的两个敌人，走到控制室外的通道顶端，开门，过关了。

紧接着就到了潜艇船坞的上层，干吗是一个巡逻的敌兵，然后一路狂奔到吊车那里。这里你如果够自信，可以不杀人，等敌人回头到你走来的时候，你抓住吊车的钢索，等他走过去了，你爬上来继续走，但是这样危险，设计的时候，也只是当作一条“理论上可行”的道路。

讨论吊桶，等吊车开始动了，跳下去，抓住下面的，很吊滑到底落到落艇入口的吊桥上，有的时候要小心，下面还有一个敌人在巡逻，头灯会照到屏幕，时机就靠你自己把握了。你还可以坐在吊车里过去，但是必须把灯打灭，否则吊车会很快干掉，只要灯灭了，敌人的雷达探测会受得非常差，你安心地躲在吊车的角落里面，出了吊车，有两个敌人利用铁梯做掩护，轻枪干掉他们，再跑到下层。

在落艇吊桥上，干掉那个从酒架出来的敌人。进入酒架，从进入酒架开始，就不能杀人了，也不能被发现。跳进去，听到一个敌人附和人聊天结束，就往前走，躲进通道的凹处里，然后等敌人走过去，就继续前行。房间里有一个睡觉的敌人，轻轻走地，然后从楼梯下去，一个敌人在楼下餐厅吃饭，一个bowtie turn过去，关闭电视，趁敌人在厨房搜索，从右边



的靶标下粘过去。这里你也可以顺便把灯打穿，这时也只有一个人呢，但是灯是必须关闭的。否则起看到你会报警。继续前进，到了个仪器房，会有个戴红帽子的敌人走来，千万不要打他，抓住他，然后用手把右面通道的门跟紧锁，然后进入警察的总控室，躲开那个五颜六色的敌人，然后敲开内部办公室的电脑，任务完成。现在开始撤退了，一路向上爬，爬出楼梯，会有一个敌人从楼下奔上来狙击你，杀了他，然后躲进立柱内部的旋转楼梯下去，躲进后道里有4个敌人，这4个人不会下楼梯，只在进楼梯后面对你射击，但是他们的射击准头不错，最好的方法是连续射击上楼梯，还有一种很“巧妙”的方法，就是看穿这些敌人了，就连续向上上楼梯上到二楼。可以有更好的视野，但是务必注意，只要你打死了其中一个人，他们就会立刻朝你射击，无论你在哪里，而且中弹率100%，直到你躲起来，也就是说，你要么开枪爆头，要么打油箱，和他们对扫射，你毫无机会。消灭了这4个人，一路前进，等你爬下楼梯，跳进小船，就过关了！



和情报员交谈结束，顺墙爬上地面，有个市民，躲躲闪闪地走过来，用手枪，打开红外线瞄准，赶紧瞄准他打穿小柜里的灯，然后躲进后面的M敌人身边躲避。走出小柜后，快速击毙那个必要的敌人，再上楼梯的那个酒吧，击毙外面院子巡逻的敌人。根据这游戏的玩法必须注意，就算你打掉了这个院子所有的灯，由于在闪电电亮场景，敌人还是可以看见你，如果对自己的节奏控制不太有自信，还是选择杀人吧。

其实这关还有一个100%隐藏的法门，就是开始就不下地面，一直沿着上爬来跳去，把这个游戏完全当作潜行游戏，但是难度实在太大，而且一旦你在屋顶上走就太快，或者摔下来，都会马上被敌人打至扑倒。所以我的建议还是，杀死所有的敌人吧。

杀死的末端有一扇铁门，翻过去，是一个花园，有个敌人，由于这里敌人离你的距离比较远，场景又充满了雾气，最好不断切换热能和夜视，随时当心敌人。花园尽头有个下水道，下去，里面有两个敌人和一个窃听器，在窃听器测试时，几乎没有人在场，一次闪过时所有的窃听器不报警，所以，大家自由多搞吧。爬下下水道是个天然陷阱，还有一个狙击手，更危险的是，地上布满了热能雷，过了这里，有一个控制室和配电房，翻过铁丝网，开门，终于到达了TV Station，游戏结束，杀死巡逻的敌人，然后一路前进，到了顶层，打破玻璃，顺着绳子爬下去，杀死敌人，走进电梯，过关。

这关非常的难，难度上仅次于最终关的一关了，因为敌人最多，机关和陷阱也不少，还要用Ingrid来帮你开门，保护她。所以最好打和敌人保持距离，消灭所有看到的敌人，不要手下留情。

Sam走出地铁，右转，干掉附近所有的敌人，在一个走廊的尽头在电视房间里找到Ingrid，交谈后，Ingrid开始为你带路，她会不断地打开你路上所有的跟紧锁，在平行天桥处，敌人会向你和Ingrid射击，要迅速躲开，否则Ingrid死，就是Mission Over。过了天桥，又是一个窃听器保护的玻璃门，在Ingrid帮助下过去。前面是个电视直播大厅，不能无法无天，绕到后面，爬水管钻进通风管，到了大厅内部的厕所，Ingrid正在演讲，从侧面靠近她，然后由她做人员报道，然后有两个跟紧控制部门，只有用Sam的卡才能打开，接着就到了天台，按你的直升飞机降落了，Ingrid最后交谈后，就过关了（这一关的确就是这么难，游戏最难的关卡，最快可以在5分钟内过关）。



一级，所以玩家必须尽可能地使用潜行的技巧和充分利用手中的道具，做到兵不血刃地干掉敌人，而避免和敌人正面冲突。

本关的任务：

- 1 不触发任何报警潜入机场
- 2 控制机场的保安或机场工作人员的身份并干掉他们
- 3 杀死Sam并直接逃离MIS

Sam的出发点是在机场的停车场外面，翻过铁丝网之后站离左边墙角的阴影躲到停车场门口，很快就有一辆大型货车开了进来，接着司机和门卫巡逻的时候从货车的尾部溜进车厢，随着货车一起进入地下停车场之后，下车之后Sam发现有两名警卫在附近，一名在货车右侧的右边穿过停车场在入口处巡逻，另一名在警卫室中会不时向货车方向望来。

由于Sam和他的手下事先打了疫苗，所以体温会比常人的体温要高，查看Note之后得知利用热能影像可以辨别出真正的恐怖分子，先将他们警卫利用口哨吸引过来，用Sticky Shocker干掉他们。剩下的那名敌人是真正的恐怖分子，不用手下留情了。停车场的储物室里还有补品和一些必要的道具。穿过警卫室之后是一间机场办公室，外面有一名清洁工，里面所有锁着的是一名机场工作人员，潜入或者将他们吸引过来打晕都可以。之后从右手边的卫生间进去，爬上通风管道来到机场的货运行李处，下面有两人正在交谈，之后一人会去传送带传送的时候，另外一人会在通风管道下面巡逻，两人从楼梯上在真正的恐怖分子头上记得补上一枪。进入到货运行李处的里面，最右边的货架是爬上二楼的一条安全的路径，这里的敌人很多，楼上楼下共有5名敌人，而且恐怖分子若若通风管道，所以一定不能开枪惊动他们，否则一旦交战，警报等级立刻上升就会导致任务失败，只能采用吸引过来之后各个击破的原则，这一吸引过去之后会看到左右两条传送带的传送带，每条传送带都会经过工作人员的检查，所以货从传送带上传过去只会被发现而导致任务失败，唯一的办法就是趁传送带上传送大件行李的时候，躲在后面来偷过保安。过去之后又是一个检查点，这次也没有大件行李可以藏身了，怎么办呢，没关系检查点的窗口开了一条缝，等保安走到窗口附近的时候利用Sticky Shocker将其放倒就可以安全通过了，通过机场的货运行李处之后，便真正潜入到机场内部了。

出门之后就是机场的登机通道，两名乘客正靠在椅子上休息，建议玩家利用左边的登机通道中的椅子使用连续swat turn的技巧来到一扇密码门前，这时一名警卫巡逻到电脑前和门出来的守卫说完话之后便会进入密码门，两种选择都是敌人跟踪其进门或是到电脑前查看数据都是轻而易举的事。进门之后不要忘记把警卫干掉，这个绝对是货真价实的恐怖分子，再开门就是机场工作人员办公室，第一间办公室有一名工作人员和一名保安，第二间办公室有三名工作人员和一名保安，所以一定要警惕，一旦被发现，他们就会立刻奔向最近的警报开关向警报室。在第一间办公室内只有两人，工作人员正坐在桌前打电话，所以可以考虑先干掉保安。完成之后从门出去走到走廊，这时玩家可以看到一名保安和一名工作人员从里面向外走出在栏杆边上往下看。如果想潜入，可以从里面向外走两名正在打盹和喝咖啡的工作人员从他们背后过去，或者在走廊尽头将保安和工作人员吸引过来放倒也是一个选择，在栏杆边上使用望远镜的热能检测仪往下看发现，在二楼乘坐电梯的乘客中，有三个人持枪与众不同，那就是Seth和他的两名保镖，他已经行动了，必须抓紧时间，从自动扶梯下去之后有一个电梯间，左右各有一个摄像头，打灯，使用Camera Jammer或者Cheff Grenade都可以，启动电梯一路向上，中途电梯由于故障停止，打破顶层上去之后随着电梯一直向上爬，从另一部电梯的底部进去之后很快就能来到顶层的楼顶，Seth马上就要在通风口处安放炸弹，最后的战斗一旦打响，将会进入一分如秒计，在激烈的枪战之后终于将Seth和他的保镖干掉，Sam终于又一次在关键时刻将危机化解，整个游戏的单人部分也到此完整结束。



分裂细胞

厂名: J.B.SOF 发售日: 2004.3.24
类型: ACT 价格: 29.99美元 其他:

■文/阿修罗 页 不败之神 编译/罗

游戏系统

- A键 跳跃
- B键 近距離敵殺傷打、移動被引倒的敵人
- C键 觀察周圍的情況
- start 菜单
- SEECT 切换武器
- R+B键 射击
- ↑ 貼着牆或懸挂時通過某些特定的場景
- ↓ 蹲下

游戏菜单

1. INVENTORY (物品栏)

VISION: 当前所戴的眼镜。分为NORMAL (普通镜)、NIGHT VISION (夜视) 和 THERMALS (热感镜) 3种。

WEAPON: 当前所带的武器。分为ASSAULT RIF (一般的手枪)、FLASH GRENADE (闪光炸弹)、ABSORB: 放弃当前任务 返回任务选择界面。

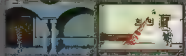
2. MISSION OBJECTIVES (任务栏)

在物品栏1键可进入MISSION OBJECTIVES (任务栏)，这里会列出本关需要完成任务的大体说明，已经完成的任務前面会有“X”显示。

STAGE 1

游戏的第一天不能开枪，经常要利用墙壁来躲避敌人的追踪和攻击。要在敌人经过的时候及时闪避，才能安全地通过。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。



通过红色的警戒线，一定要在敌人眼皮底下通过。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在这里击败敌人便可得到“红色卡片”，另外在

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。



在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。



在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

STAGE 2

这一关的开始有较难的关卡，要利用暗处和停坐来躲避敌人的攻击。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。



在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

STAGE 3

这一关的开始有较难的关卡，要利用暗处和停坐来躲避敌人的攻击。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。

在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。在路上的一个房间里有保险箱，打开后可以得到一些物品。



影之心 II

SH2

PS2

厂商: APUZZE

发售日: 2004.2.19

类型: RPG

价格: 6800日元 其他: DVD×2

SHADOW HEARTS II

■文/魔界之妖刀
□编排/宇留

(续上期)

Stage

圣彼得堡

二十世纪初以来,许多的秘密社团陆续被发现,以耶稣会和玫瑰十字会团体生出了许多近卫族,SG也是其中之一。最初,它本着人类平等的观念,讲求没有男女、阶级、阶层的差别观念。但是到后来,这个社团便使被某些别有用心的人控制,并推出了许多令人发指的学说,世界也被它控制了。

“啊,那不就成了恐怖主义了吗?”露西娅看到报纸。

“正是如此,以现在SG组织危险的危险人物的数量来看,已经和恐怖主义社团没有区别了。”罗格给我们讲了很多有关的事情。

“那为什么会被SG追杀?”卡莱说。

“与得格,他们想要的东西有三样。我的命、死亡之书、还有……算了,还是让你们实际看看吧。”罗格显得相当的无奈。

我们先向罗格回到了他在威尔士的家。

楼梯下边的书橱上有一个开关,打开后,屋子中间的机关门就打开了,到了下院,走进左边的门里,我就被阴险的群众俘虏了。

“这个……”

“看来这个就是他们想要的东西了。”卡莱明白得很。

“你们平常所见到的飞艇和这个完全不同,这个可是靠有核动力引擎的。只要一点点的量水,就可以行驶二万公里,比普通的飞艇快得多,而且还可以进行垂直升降。”

“真的是很了不起啊。”大家不约而同地发出了惊叹之声。

“对了,看本书,SG他们也知道有这东西存在吗?”

“当然了,要不然他们为什么追杀我。”

飞艇被发动了起来。“我们去哪里?”露西娅问。

“当然是SG的老巢,他们首领所在的地方。就是俄罗斯的首都彼得堡。”

“好了,大家注意,出发!”

这个家伙在天上晃晃悠悠的,卡莱很担心,不过还好,一会儿就进入了平稳的飞行状态。

“他们的首领是个什么样的人呢?”折其姆很感兴趣。

“他们的首领叫黑里高利-拉那普。是一个假信徒,将俄罗斯帝国的权利掌握在手里就是他的目标。”

Stage

圣彼得堡

圣彼得堡的一间公寓里,黑里高利和他的情人正在谈话,手下人带来口信,说他们不再等了晚上是百半的舞会。

“非常遗憾,今天晚上教会有要事,舞会就不能出席了。告诉皇后,明天我会去见她。”

这时那个女人进来了,原来是要去见彼得尼卡。“自从你治好了皇太子的病以后,皇后对你的意见越来越信任了。”

“得到皇帝陛下信任才是必须努力的。”

“这样的日子不会太长了,对吗?”

“是啊,俄罗斯新的主人到来的时间已经不远了。”

彼得尼卡铺了一条路,正要出门。

“神秘者的出现只是时间问题,千万不要懈怠。还有,看好尼古拉斯与日本使节的谈话,要秘密的进行。走吧。”

尽管有些遗憾,但彼得尼卡还是答应了。

这时有一个小偷在门外偷听,见到彼得尼卡出来,马上跑开了。

“我一定要找到他不来舞会的证据,交给父皇,让他知道拉那普的真实面目。对了,我先去找伊万,问个明白。”

说罢,小路就跑去去找伊万了,在西边街市的尽头那里。找到了伊万。然后在旁边的房子见到了皇子和皇太子。这才得知拉那普原来是安哥那诺国王。被母亲教训了以后,公主回到了自己的屋里,“今晚就是安哥那诺了,安哥那诺走,去俄上,彼得尼卡那里东西。为了俄上的任务,还是先好好休息一下吧。”

等到第二天,公主就出来了,“就她睡在,比如赶紧去拿个东西吧。”

“那就走吧,公主坐在桌上,“要睡还没有完成吗?”

“就快了,就快了,不要着急,公主。”一位胖胖的老头塞了一把脸上升水。

“那么着急拿到手吗?”

“我是为了俄罗斯才需要的。”

“说得真好听的,皇太子知道你在说谎,会有急的。”

“没关系,由皇太子是注定的事情,不会注意到我的。”

“说得也是啊,好了,终于完成了。”

“哇,太好了,谢谢,爱戴。”

“这没什么,你答应我不带这些不可原谅的相机来搞创作。”

要搞创作有不甘心的。



“太迟了。”公主十分无奈。

“还有一点,不要让我叔叔黑里高利看见,好吗?”

“嗯。”虽然有点不解,但公主还是答应了。

正在公主要出门的时候,日本海军的加藤将佐走了进来,两个人打了个招呼。原来加藤是来修手表的,两个人为战争的进行而感到担忧。

公主出了门。为了这个修手表而耽误她不得了。“有了这个我就可以照相了,拉那普不是今晚就会来吗?我就去看看吧,要是坏事的话,我就给他留下个证据。”

正在拉那普突然看见拉那普就迎面走了过来,为了不让他看见,公主急忙钻进旁边的一个小巷。“看来他果然不会去舞会啊。”

拉那普看着拉那普就迎面走了过来,公主于是跟了上去,并躲在了房子旁边观察。

有一个男人黑里高利就站在拉那普的面前。

“是黑里高利,拉那普的丈夫啊。”拉那普低声说。

“是啊,非诚勿扰。”男人高兴地回答。“拉那普的战争开始就开始了。”

的力量十分空虚。”

“他绝不会再与沃坎纳族联合了。留给我们的机会只有一次，一定要抓住。”
“为什么要抓住，公主只是随便问问我们了，那要联合、机会几个字。”
“真笨！哦，对了，要是使用魔法的话……”

公主立即很抱歉，对说了二人。机敏发出“唔”的一声，结果惊动了二人。

“喂，公主啊，这么晚了，你在这里干什么？我知道你一心想要当转世（一说是卡门的转世），但是往往好人都是不长命的。”

“在魔法发布会上，你到底要干什么？”

“唔，原来你听见了嘛。”拉斯普京露出不怀好意的笑，“非特德德 看来新来的小公主就要开始她的人生了。跟你的家一起。”
“我是早就听，而夜衣人受了拉平德斯的命令，要杀掉公主，他一边招呼其他成员，一边追了上来。”

公主向着要加更远的方向跑去。在一个拐角处，看着后边的追兵没有杀到，她松了口气，但是刚一回头，就被突然出现在天上的一个怪物吓呆了。

那怪物正按着有翼的巨人正在走着，但是突然听见一个小姑娘的尖叫声，沿着她的方向，我们冲了过去。

“真的吗？真是太好了，太好了。”就像加知道了刚才发生的事情。
“你吓呆了，那至少手心成那个样子？”公主还要了一小口气。

“人要是不要上这几位 还不知道”



“我知道了，我正想感谢呢。”

他知道这位小姐还是真的很有理想，居然都敢联想到保卫世界和平上了。赛森魔法为什么会被遗忘。可是，他绝不说。但是这又怎么会像转世魔法的咒语呢，因为这种魔法是由非常高级的黑暗魔法所创造出来的，也就是说这里一个非常万能的法师。

知道了我们也会使用魔法，公主以为我们和拉斯普京是 伙计的，非常害怕。

“你难道拉斯普京？”赛森特问道。

“当然了 就是因为他的缘故，人们都说父皇的魔咒变了。”

“这怎么可能呢，你是……”

让大家都相信的是这个小女孩居然是公主！

“那么，小姑娘 难道只有你一个人在打探拉斯普京吗？”只有赛森特一人取这个公主，起源的公主还是 个孩子。

“你听，拉斯普京说会魔法就是公主？那么这个魔法发布会又是怎么样一回事？”

“我是俄罗斯皇帝 尼古拉二世陛下 去任各地巡视啊 现在就要回到圣彼得堡去而回行的时候公主……”

“不过这个‘机会’我们可以进逼 于是大家就分了……，扮演不同的角色，卡米莉娅就是转世祭司，乌尔和卡奇希是魔法师，赛森特是卡门，而卡门就是公主的新朋友。这样一来，我们就自己可以保护公主，又可以堂而皇之地进宫了。于是大家就各奔其职，扮演好了自己的新角色。”

而在第一个地方 拉福特和尼古拉二世在 司洛里堡 正在研究着那本死亡之书。

“说，好像是真像。”加藤对此做出了评价。

“当然是真的，跟你们交易呢可不讲条件吗？”

“那，那么你说要发生什么事情，那又是什么？”

“就是我要作为我们的同盟国，被新皇帝作为条约而格杀。”

“那只有口头承诺的话……”

“请放心，我是外务大臣——石村太郎的全权代表。我说的话，就代表了政府的意思。作为回报，我们会出大笔的金钱使用费，并共同成立通讯公司和航空公司，当然，所有的费用都是由我们两国来负担。还有，最近到夏天 还可以稳定提供粮食，以及最新式的武器。”

“好吧，这样可以。”

“那么，拉斯普京主批准什么时候下手呢？”

“好是在对不上 教大人非帮忙，而且身体也……”

“那好 那皇帝的身体，很脆弱吗。”

“还可，我国对他是新皇帝并不太关心……” 跪走，加藤说出了这么一句话。

终于进入了冬宫里面，当见到皇帝的时候 没想到会受到同样的待遇，皇帝

好像有点看不起我们，说什么也不让我们在皇宫里继续留宿。正在这时，拉斯普京走了进来。

“有什么关系呢 能救下小公主王后也是上天的旨意，要同公主在皇里也很无聊的。我就让他们留下来吧。”

“关于他的事情，皇位也是没有办法。就让我们留了下来，带着公主走了。”
“你果然沉着。”看来他并不打算等待自己做的事情。

这时我走进了他的面前，“你就是拉斯普京吧。”

“是的，如果我没猜错的话 你就是战神吧，当看到西奥德的时候，马上就赶到了。”

正在这时，突然拉斯普京出现在门口，我们大吃一惊，都做好了战斗的准备。

“难道你在这个地方活动吗？”

“什么地方对我来说都是一样的。”我才不在乎在皇里跟敌人打上一场。

“没有这个必要，把美丽的宫殿搞满鲜血。我在北边的狮子亭，想来的话我随时奉陪。” 拉斯普京说完和拉斯普京一起走了。

拉斯普京来了，大家都在议论刚才的事。公主让我们去她的房间再作商议。

窗外传来了乐曲的声音，但是公主并不喜欢这些曲子，“每天上都是这样，大家都在干什么？这个国家还是灭亡了算了，民心的不满已经是近在眼前了。但是贵族们谁也不管不问。反吗？知道——直接去逃往别处。”

“给一个大国来说当然是要毁灭及许多万面的，不是那么容易就能做到的。”
“那你们两人是来见多识广。”

“对啊，还是有很多人都在指望着呢。”行将和普西西也说。

“可我还是感到不安，不知道什么时候，民众的怒火爆发出来，要是冲到冬宫来的话。”

整个冬宫来到宫中，已经是好几年的事情了，我的弟弟阿力克谢 出生后身体就非常虚弱，为此，母亲总是心灰意冷。突然有一天，一个自称从西伯利亚来的拥有神的力量的人来到了这里，那就是 拉斯普京。他使用魔法治好了弟弟的病，从此，母亲就对他绝对的信任。从那天起，他也开始干起家务，管家开始招了。我的父皇诚实而且很和蔼，他从奥都任命大得去处理政务的。但是那家伙的野心只是收到了民众的反对和敌义，而且，他对这些诡计的了解也产生了不少信任，灾难也就此而至。至于战争 我父皇已经几次放下面子，出外立刻求和，但是在坚持了八次之后，也就因为人们的愚昧而有绝无了。

“我真是个傻瓜，我一定相信父皇了。现在的俄罗斯，像是已经堕落了，绝症，谁身体也不能动了。”

“我母亲的故乡也是俄罗斯”我安慰小公主。

“真，真的吗？”

“唔，事实上，你千万不要悲观，你还是会看见希望的话，大家都会感激着你的。”

“谢！”公主又充满了斗志。

突然，周围充满了另一种红色的感觉，整个屋子的气氛都不一样了。大家都觉得毛乎乎的 连走路都稳了 而且也不像石虎地走了进来，嘴里一直叨叨着老大的名字，并一把将过去就快快的公主推开。

“不要再过去了，这一定是拉斯普京干的‘好事’。”赛西德看出了其中的门道，“那把被魔咒束缚的整个王宫，就只有解除这个结界，或者打破制造结界的人这两条路可行了。”

“怎么样啊，我这个发布会的助手，现在皇太子就在我这里，要是想让他来取消下去的话，就来我这里。”原来是拉斯普京利用皇后的身体在和我们说话。

“你等着，我们就会过去。”

“那就可以有麻烦了 我等着你，战神者。”

说罢，拉斯普京离开了皇后的身体。

安排赛西德和拉斯普京好皇朝 我们就准备去和那个所谓的教主决裂了。

来到二楼的走廊前，作了一件件事情，我们冲了进去。

没想到里边的不是拉斯普京本人，而是那个召唤飞魔攻击公主的恶魔屠杀者经过一番苦战，终于消灭了。拿到了那王宫的钥匙。拉斯普京和拉斯普京都在里边，而皇太子也安然无恙在沙发上。

“喂，你到底想干什么？你王室的目的是什么？是等整个俄罗斯都会毁灭吗？”

“我等什么呢？”

“那这么说，你的目标是整个欧洲吗？”卡索有点吃惊于他的野心。

“俄罗斯拥有世界上六分之一的财富，要是占有了它，也不是不可能的事。”

“你们真没脑子？让世界统一于我的脚下，只要我一动，整个世界就会颤抖。”

“如果要是像你一样有这种无赖想法的人，都会引起多少战争啊。”公主实在是忍不住了。

“拉斯普京的野心很大，政治改变一个国家的人民的愿望。这种事情你是不会

会胖的。在我手上做起革命之叉只是个时间问题。而在这场战争中牺牲的只是一心为民的人。对了，只要有皇帝一家的血就足够了。”

他提出跟我对一对一的决斗，但是我只问怎样都无法碰到他的身体。但是当他说出咒语的时候，我的心跳却是最紧张了一样。这让我想起了很多过去的片断。大家一个冲上去，却又一个被打回来。

拉斯普京继续喊着，催眠了公主，并让她杀死德太子。正在这时，皇帝冲了进来，正好看见了这一幕。而那个道貌岸然的拉斯普京居然说我们是谋杀公主的凶手，并叫来了卫队。没办法，我只好忍着刺骨的疼痛将两个巨兵打倒。跟大家一起逃出了皇宫。

大家慌忙逃匿，而罗格建议我们离开俄罗斯，到高尔梅峡谷去。“我在你们出去的期间调查了关于80村庄的一些情况，并且一直在追踪它的核心人物。”

创立80村庄已经是近几十年前的事了。创始人是一个叫尤维纳的修道士，当时的尤维纳和几个志同道合的伙伴，一起进行布道和心愿活动，反对各国的殖民政策。主张和谐和平衡的意识。受到很多人的爱戴。但是被各个统治阶级所蔑视。虽然受到危险为子的迫害，但是其信仰并没有因此而停摆不前。但是新步入王国的80，什么时候改变了，还真是一个值得研究的课题。去高尔梅峡谷找贤者尤维纳确认一下。要是他的话，应该会和拉斯普京力量的秘密吧。

5th 高尔梅峡谷

刚刚到达高尔梅峡谷，结果就像电影里的那样，迎接我们的是智障国。没想到那个家伙居然托马诺克在这里。“你们会不会是来追求永恒生命的呢？”还好，我们在危机解除了。

经过这个才知道，原来托马诺克原来是英国情报部门的。在伊斯玛尔布尔听到消息，知道了尤维纳的下落，于是派了劳心师来此了。过了洞口，一个叫沙拉的女人突然感觉到我体内的邪恶的存在。没想到的是，她也是所罗门的孙女。在这里参加试炼，可以得到很多资源。走到里边，我们见到了真正的99的教主。

“你就是99的圣教尤维纳吗？”

“他。”

“我们是特地从俄罗斯来的，来向圣教99和拉斯普京的事情。”

实际上那个圣教和我之间，没有什么共同之处了，我们只是在敌人。”

“主教啊，知道80，不，拉斯普京的厉害吗？”奥莉娅走上前来问道。

“听取了一个没有价值的国家的故事。”

“才不是没有价值的国家呢，因为我是她的祖国。”



“那里是因为你的同伴才偷窃的。为什么说是没有价值的？人太多了。”公主处于极度的愤怒中。

“说了不该说的话，真是对不起，还请原谅，异国的公主殿下。”

“你曾不几月？”公主这才发现，我们只是来此了。

“嗯，只能感觉到特殊的光明。但是，比如现在，想看的时候，原本看不见的东西，却变得看见了。”说完，教主一指我。我感到很奇怪，看周围没有别人，确实是我。

“从那位一边走进来的一刻起，我就感觉到好像是熟悉的老朋友回来了。”

“朋友？我更加不解了。”

“被封印在心中的破坏神的灵魂，让我感觉到了。”

“破坏神的灵魂？”

“嗯，现在和那力量，被不祥的咒语封印了起来。”

“这些，你都知道吗？”

“命运这种东西，不过是些皮肉罢了。”

“你就知道这些东西。”

“不要着急，比起舍弃世俗，逃离这片土地的人来说，碰到像你们这样不羁地来的人，真是好久不见了。那么，我们来谈谈拉斯普京吧。”

“这些都是从那个时候开始的。我和朋友一起，杀了一个叫巴拉普的年轻的男子。然而随着时间的推移，都为了实现自己的野心而不惜增强力量的拉斯普京终于显出了本来面目。感受到了他的狂气我们两个人一起战斗，却败

在了精神邪恶的力量面前。而被杀后，而拉斯普京却成了新的社群的酋长。那个邪恶的领袖阿斯拉普斯留下了灵魂契约。那股力量变成了‘毒苹果’成为‘毒体的死神’。

“灵魂契约？”

“以自己的灵魂为代价，与神或者恶魔签订下的契约。从而得到超人的特殊能力。”

“那和事情有什么关系吗？”卡莱格并不相信。

“可以，但必须要有魔法，并拥有很强的意志力。拉斯普京的这种能力就是从这诞生的。”

“那么，拉斯普京已经得到了阿斯拉普斯的力量？”

“嗯，看来他已经准备好追随阿斯拉普斯了。被魔性迷惑的心灵，被扭曲的毁灭的欲望。在无穷之时，被邪恶魔性吞噬了自己的内心。”

“那么就没有能打倒拉斯普京的办法了吗？”

“只要是有能力可以反抗阿斯拉普斯的力量，就可以打破他的魔咒。”

“那么到那里可以找到这种力量？”

“就在你们中间。”教主又一次指向了我。

让我用咒语来中和一下，就明白了自己的心意。当卡莱格那些时候的我，感到很吃惊。不过他还是很快乐和自在。一起，不知为什么，只有中性的魔法而已。进去了。进去后，我又见到了珍妮，她告诉我找到真相的方法，就她了。

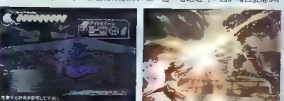
进入黑魔法之门，没想到我的心突然被炸开了。几乎到了难以忍受的地步。走出了，同时看到了内情，但觉得那孩子有什么地方不对。没想到到了自己的自己居然会攻击我们了。不过到底还是真的买来的东西。一些，阻碍者就其目的结束了。（调查可完全攻略中，MP）在游戏中的出发点来到帕拉。我们就可以去征服世界的天国了。当我们看到国王的走出来的自己时，还真有点不敢相信这就是那有水晶灵魂的自己。

因为关系到所有人的生死存亡，所以这一战只能成功，不能失败。加油吧，海尔。

当我打倒国王存在自己心中的魔咒时，我感到了无比的舒畅。此时两名眼中，已然不见了那个可怕的怪物，他已在我的心中了。只不过被更高的更黑，不会再产生出来罢了。

人们总是以自相残杀为最大的快乐，贵于秩序之上的无规则的野心。还有拉斯普京希望得到那样的未来。当然你也不再担心，能够打倒里的人，已经可以征服世界了。自己心海的未来只是一个是。一个好的未来这也不难，但是只能说是可以，不再有什么，只要相信这一点。

尼古拉斯去见到了拉斯普京，他要感谢与与魔咒的诅咒内容。一分析了当前的形势。对于美国参战也只是时间的问题了。而要争取俄罗斯布力的事情也要早了结。所以一切都要加快速度，丝毫不容迟滞下去。而目标明确。



特殊的我在黑魔法子上的阳台上尽情享受黄昏的最后一抹余晖。当暮色降临的时候，我来到未来又有了有一丝新的自信。高尔梅峡谷，还有俄罗斯，要被摧毁的人太多了。可是到底有那个能力吗？真渴望有幸福的日子，但是幸福到底是什么呢？”

正在这时，公主突然找到我，说是主教回来了。于是我同卡莱格一起到了主教的房间。看样子主教的大限已经到了，而我又必须为了俄罗斯而战斗。必须放弃这个人民。我和主教来说教不是一件好事，好在主教可以自己了。

“有些事情就是这样的，你不会得到完美，只要去爱自己你认为自己是是对的就可以了。你还有很多路要走，很多事情要做。年轻人，对你们力量的人来说，是有改变世界的力量。人总有智慧，对此算是肯定感谢也很慢，也不是可怕的事。”

“实在是对不起。”

“没关系，你走吧。去俄罗斯，去这个公主的未来，因为只有你了。”

“那我们好了，我一定要将拉斯普京打倒。我会回来，你要在这里等候。说完我就头也不回地走了出去。”

“真是不可思议，我和朋友的事，主要一个年轻人来指挥。我一定要去救他。”

“俄罗斯皇帝的马车已经驶到了圣彼得堡……刚从从前线回来的皇帝已经宣布了十年的感恩诏书事件，只是享受皇帝人现在在帕拉的尊敬。在我看来，这就像是给地獄地狱的最后一颗炸弹，恶毒的诅咒。”

和愤怒的和我不一样而已。

沙皇为了女儿没有到来而大发雷霆。这时拉斯普京又进来大肆蛊惑，挑起事端。而此时的沙皇已经完全进入了拉斯普京的圈套之中。

来到桥边，就感觉心口处很疼，原来是珍妮在叫我。她知道亚门复活了，因为其他的怪物都听见了亚门的叫声，所以想提醒我注意那些盗贼。

走到桥下，公爵为我们带路。来到了一条隐秘的小门前，原来是通向皇宫的密道。看来公爵是个好人。

进入下水道，按照英文字母的顺序，需要把念作[阿]的小门打开，打开里边的门，因为我对语言实在是……所以每次都是小公主在帮忙。将下水道里的箱子全部拉下来，就可以在离第一个存点不远的一个尸体上拿到……然后吃在第二个存点处的墓碑上使用，就可打开离它不远的大门了。我们顺着门上来，发现已经在是冬宫里边了。而接我的人早已等候多时了。我谢过了乞丐，就走出了家门。

这个时候，欢迎凯旋的盛大宴会开始了。沙皇陛下在上边进行着慷慨激昂的演说，讲述他得到俄国军队在一战中的巨大胜利，完全没有注意到已经有人悄悄抽出了锋利的匕首。就在大家翩翩起舞的时候，曾被我们打败过的暗杀者收到了拉斯普京的指示，偷偷地走到沙皇的面前，举起匕首。眼见他就要下手了，拉斯普京赶紧跑下，趁着他恍惚之际，一掌将其击倒在地。就在大家惊魂未定之际，小公主拿着相册来到了沙皇面前，一方面是向父亲行礼，另一方面，这个相册是持有拉斯普京认证的证据。眼看事情已经败露了，拉斯普京也就不再隐藏了，他拔出匕首，跑到了皇后的椅子旁，以此威胁皇后。而关键时刻拉斯普京扔出闪光弹，将拉斯普京这个坏蛋又一次救走了。我们不能让他再逃走了，靠着人们提供的信息，我们一路追到了中庭。



但是在东古勒都没有他们的身影。“在那里！”我顺着卡其手指的方向看去，发现一只巨大的飞艇一边扔着炸弹，一边向冬宫飞来。拉斯普京正在沿着旋梯悄悄登顶飞艇。在打毁了十几枚炸弹后，也就是该死的怪物们。我们终于和他在顶层见面了。

“维罗尼卡，你先挡住他们，我先返回顶层。”

“是的，葛里高利大人。”

“放开，维罗尼卡。”我实在不想跟这个心腹罗多费口舌。

“就让我用从拉斯普京大人那里得到的力量送你们下地狱吧！”看来维罗尼卡是逃不掉了。还是我亲手把你送进地狱吧。

当维罗尼卡倒下的那一刻起，从拉斯普京的眼睛里看到了意思怪异，但是，我想应该不会吧，因为他已经看到了我越来越大的力量。拉斯普京仰身打下去，我为他会选择死，没想到不一会儿他就站在飞艇的梯上，渐渐爬到了我们，这是我绝对不能允许的，我要追上他，打败他，……亲手杀了他。当我的力量在我体内觉醒的时候，我就知道我一定能做到。该死的拉斯普京，让你看看我的力量吧！

飞艇在大战之后变成了残破的铁片，四散于空中，当烟尘消散之时，我仍然屹立于天空。

只是没有想到，拉斯普京居然会那么顽强，被我打碎了境界的防护罩之后，仍有力量返回他自己的神座中，并且将最终的力量展现出来，看来最终的战斗不能像简单的就可以得到解决。

我们返回到冬宫，作一番休整之后，在起身前往拉斯普京的神座，给他最后一击。

我们从冬宫出来，向着拉斯普京的老巢前进，这次一定要将他抓住，也可以以战之法以战，因为他也是俄罗斯国家的敌人。

（在一根巨大的存点旁边，有一个商人可以以极低的价格卖给我东西，因为可以买到8折，而且商品种类也是极大丰富，完了以后，我们得到了一张高尔基的卡，当达到A级的时候可以拿到最大折扣和卖东西多加25%价格的优惠。好嘛，可惜他给我的周转盘时间也越来越少了，看来我得多加练习才行。）

此时，拉斯普京在他的老巢里正在修养，尼古拉斯进来报告维罗尼卡的死讯，说可以动手了，以后怎么办。

“我要让天下所有的恶鬼全部出动，从这个国家开始，让欧洲变成一片焦土。”拉斯普京恶狠狠地说。“之后是亚洲，最后是美洲，所有的。”

“这和主人的愿望不是有些出入吗？”尼古拉斯觉得这个主意坏透了。

“哼哼，全部又有什么关系，没有必要着急。一百年也好，两百年也好，时间会变得越来越不重要。怎么了？站在那里，还是说你的复仇剧也结束了？你想的是什么，我全都知道。”

“自从从小时候失去了母亲，我就一直在主人身边，您对我的恩情，我是不会忘的。”

“说得真让人感动，不过你放心，我现在还需要你的力量，所以我不得不喜欢你。”

原来这两人也是同床异梦啊，一个想着要统治世界，甚至放弃了自己作为人的权利，而另一个也是心怀鬼胎，一心想要给母亲报仇，并且继承他应该得到的俄罗斯沙皇的王位。（难道他是俄国的王子吗？）最后两人终于到了无法挽回的地步。

“我看出来了，你是打不赢乌尔的。”尼古拉斯说出了自己的看法。

“为什么？你是怎么想的？”拉斯普京问道。

“那个男人是人类，作为人类能收服亚门的灵魂，而且拥有强大的意志力，这就是战胜恶魔的力量。可是你就没有，你空有一个恶魔的灵魂。”尼古拉斯把拉斯普京说的话一文不值。

“那么你呢？你又有什么打倒他？”看来他对尼古拉斯都有看不起的意见。

这是只见尼古拉斯的身上燃起了金色的光焰，一切都明白了。拉斯普京无力地坐在位子上，嘴里叨叨念念的。绝望的表情写满了整个脸庞，没想到啊，我的一切都失去了……连他在内。”而尼古拉斯则头也不回地走了。

“为什么？你是怎么想的？”拉斯普京问道。

“那个男人是人类，作为人类能收服亚门的灵魂，而且拥有强大的意志力，这就是战胜恶魔的力量。可是你就没有，你空有一个恶魔的灵魂。”尼古拉斯把拉斯普京说的话一文不值。

“那么你呢？你又有什么打倒他？”看来他对尼古拉斯都有看不起的意见。

这是只见尼古拉斯的身上燃起了金色的光焰，一切都明白了。拉斯普京无力地坐在位子上，嘴里叨叨念念的。绝望的表情写满了整个脸庞，没想到啊，我的一切都失去了……连他在内。”而尼古拉斯则头也不回地走了。

“为什么？你是怎么想的？”拉斯普京问道。

“那个男人是人类，作为人类能收服亚门的灵魂，而且拥有强大的意志力，这就是战胜恶魔的力量。可是你就没有，你空有一个恶魔的灵魂。”尼古拉斯把拉斯普京说的话一文不值。

“那么你呢？你又有什么打倒他？”看来他对尼古拉斯都有看不起的意见。

这是只见尼古拉斯的身上燃起了金色的光焰，一切都明白了。拉斯普京无力地坐在位子上，嘴里叨叨念念的。绝望的表情写满了整个脸庞，没想到啊，我的一切都失去了……连他在内。”而尼古拉斯则头也不回地走了。

“为什么？你是怎么想的？”拉斯普京问道。

“那个男人是人类，作为人类能收服亚门的灵魂，而且拥有强大的意志力，这就是战胜恶魔的力量。可是你就没有，你空有一个恶魔的灵魂。”尼古拉斯把拉斯普京说的话一文不值。

“那么你呢？你又有什么打倒他？”看来他对尼古拉斯都有看不起的意见。

这是只见尼古拉斯的身上燃起了金色的光焰，一切都明白了。拉斯普京无力地坐在位子上，嘴里叨叨念念的。绝望的表情写满了整个脸庞，没想到啊，我的一切都失去了……连他在内。”而尼古拉斯则头也不回地走了。

“为什么？你是怎么想的？”拉斯普京问道。

“那个男人是人类，作为人类能收服亚门的灵魂，而且拥有强大的意志力，这就是战胜恶魔的力量。可是你就没有，你空有一个恶魔的灵魂。”尼古拉斯把拉斯普京说的话一文不值。

“那么你呢？你又有什么打倒他？”看来他对尼古拉斯都有看不起的意见。

这是只见尼古拉斯的身上燃起了金色的光焰，一切都明白了。拉斯普京无力地坐在位子上，嘴里叨叨念念的。绝望的表情写满了整个脸庞，没想到啊，我的一切都失去了……连他在内。”而尼古拉斯则头也不回地走了。

“为什么？你是怎么想的？”拉斯普京问道。

“那个男人是人类，作为人类能收服亚门的灵魂，而且拥有强大的意志力，这就是战胜恶魔的力量。可是你就没有，你空有一个恶魔的灵魂。”尼古拉斯把拉斯普京说的话一文不值。

“那么你呢？你又有什么打倒他？”看来他对尼古拉斯都有看不起的意见。

这是只见尼古拉斯的身上燃起了金色的光焰，一切都明白了。拉斯普京无力地坐在位子上，嘴里叨叨念念的。绝望的表情写满了整个脸庞，没想到啊，我的一切都失去了……连他在内。”而尼古拉斯则头也不回地走了。

“为什么？你是怎么想的？”拉斯普京问道。

“那个男人是人类，作为人类能收服亚门的灵魂，而且拥有强大的意志力，这就是战胜恶魔的力量。可是你就没有，你空有一个恶魔的灵魂。”尼古拉斯把拉斯普京说的话一文不值。

“那么你呢？你又有什么打倒他？”看来他对尼古拉斯都有看不起的意见。

这是只见尼古拉斯的身上燃起了金色的光焰，一切都明白了。拉斯普京无力地坐在位子上，嘴里叨叨念念的。绝望的表情写满了整个脸庞，没想到啊，我的一切都失去了……连他在内。”而尼古拉斯则头也不回地走了。

“为什么？你是怎么想的？”拉斯普京问道。

“那个男人是人类，作为人类能收服亚门的灵魂，而且拥有强大的意志力，这就是战胜恶魔的力量。可是你就没有，你空有一个恶魔的灵魂。”尼古拉斯把拉斯普京说的话一文不值。

Step 6 拉斯普京神殿

来到了拉斯普京的神殿，可以明显地感觉到一种压抑的气氛。但是居然被公主看作是孩童时代看过的书里的偶像神殿。实在是不能理解啊。不知道贵族的子弟们平时都在读一些什么书。

路上净是一些小怪物的卵，我们一路走，一路将这些卵慢慢地清除掉了，省得以后留下麻烦。在进入第二层之前，我碰到了两兄弟，看来又是进社的时候啦。在关掉了六七个开关之后，我们终于开了黄色的大门，进到里面一看，有个像心脏似的东西，打毁了守护它的四个小玩意儿之后，心脏似的东西终于停止了运动，我们绕过去，径直走进了后边的门里。

变身之后的拉斯普京感觉上异常强大，但是因为我有可能对抗的亚门的支持，那么打倒他自然是情理之中的事了。

“怎么会，不敢相信，是道义的人是强大的意志打败的。”

“阿尔伯特，你太强大了吧。”

“哼，阿尔伯特吗？本来亚德利吉就是为了打败它而生的，拥有亚德利吉的那种恐怖你难道吗？他不是要取你的性命，是要夺取你的思想、意志、记忆、杀灭心的道具。正如尼古拉斯说的，你最强的武器是你的意志，但是，随着时间的流逝，你的决心会全部丧失，新新的消灭。变成仅仅是迷茫，自己却不再是自己的人。人格和尊严都被夺走，成为行尸走肉。嘿嘿，你想到过会变成比死更让人恐怖的事情吗？”

“有没有解决的办法？”卡莱泊迫不及待地问道。

“没有。”

“你说谎！”

“是真的，所以对阿尔伯特来说这就是最后的王牌了。”

“我是不会变的。”尽管心里有些失落，但是我不会计较。

“没有用，这样想本身就已经失去了意义。最后再告诉你一件事。”

“什么事？”

“尼古拉斯已经投进了梵净。”

“梵净吗？”

“是赎罪之塔。他正在被封印的塔里，释放那些怨灵。去吧，去和尼古拉斯战斗。但是，你们最好知道这场战斗是没有意义的。嘿……嘿……”就这样，恶贯满盈的拉斯普京帮他没完成的毁灭大地的愿望离开了这个世界。实属罪有应得。

随着拉斯普京的死去，他的神殿也土崩瓦解了。

“还没有最后结束呢。”我暗暗的发誓：

在神殿倒塌前，我们乘坐飞艇飞离了被毁的塔了。

尼古拉斯似乎感受到了老主人的离去，“被打败了吗？”

“阿尔，你来了！我正等着你呢！”尼古拉斯摆摆了拳头，朝着我们的方向示威着。

在我的心里，珍妮提醒我，要打败咒语是谁也是不能帮忙的。但是我毫不在意，他也不会打败我的，杀我的心，谁也不做到！虽然说了没有解决的方法，但是我依然很乐观，会让珍妮放心的。

(未完待续)



最近很多读者朋友对XBOX的DIY表现出了浓厚的兴趣，小编这期先为大家献上一篇XBOX与PC的连接文章，算是入门教程。如果各位有兴趣的话，以后还会有更精彩的文章奉上。

XBOX与PC联机指南

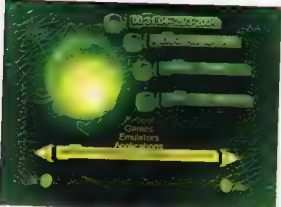
作者：枫!!!!!!

注：文中提及的所有软件均在VGST.com视讯游戏基地的下载中心下载。

一、前言

XBOX是微软(Microsoft)公司出品的家用游戏系统，因其优异的硬件性能而逐步得到广大消费者的青睐。XBOX硬件采用Pentium III处理器，NVIDIA GeForce专用显卡，内置8G容量的硬盘，操作系统为微软Windows XP for XBOX专用版本。整个架构与PC非常接近。因此，众多从PC平台改编而来的非授权软件大量出现，例如多媒体播放器，可以浏览图片、观看视频，在电视上观赏RM动画的效果可比电脑上清晰多了；还有多种游戏机的模拟器，直接在家中用电机体验原版街机的感觉，等等。为了便于执行这些程序，我们一般将它们拷贝到XBOX的硬盘里。那么，如何将这些程序从电脑搬到XBOX里呢？今天我们就来学习一下利用Evolution X（以下简称EVOX）这个XBOX软件来实现PC与XBOX联机拷贝的方法。

EVOX是非官方的XBOX辅助操作系统软件。运行这个软件后，通过一系列正确设置，可以使XBOX与PC直接联机，便于对XBOX硬盘进行管理，将各种程序（包括游戏）拷贝到硬盘里，以及调用硬盘里的程序运行等功能。目前最新版的EVOX为1.3.9835版本。各个版本的特点和功能我们会在今后的向大家介绍。



上图是Evolution X主界面。这张是VGST.com制作的中文版界面，可以显示当前时间、硬盘容量、光驱内的碟片性质，以及联机时的IP地址等信息。

由于EVOX是非官方软件，所以普通的XBOX是不能识别和运行的，你需要为XBOX加装一块

改机芯片，使它能够读取这些非官方授权软件。这里我们要重申一下，盗版是违法行为，请大家自觉使用正版软件，我们不强求为了玩盗版游戏而加装改机芯片的做法。

下面为大家详细介绍安装和设置方法，最终目的是让大家使XBOX与PC连接起来。连接的方法有很多种，以下介绍的只是其中一种。但是只要按照下面的介绍操作，大家一定可以使XBOX与PC成功连接。

一旦连接成功，就可以将预先设置好的EVOX从PC传输到XBOX的G：盘内，今后EVOX就会从XBOX硬盘启动，而不再需要光盘引导。将EVOX放到XBOX硬盘，作为默认启动程序时，需要对一系列内容进行设置和更改，在后面的文章中有详细介绍。

二、准备

开始之前，你需要先制作一张EVOX启动盘。先在VGST.com下载中心下载压缩包：3752.ISO（这个软件我们已经设置好了，大家最好下载一下）。

下载后解压缩，得到名为“Evolution X 1.8.3752.iso”文件。这个ISO文件是我们已经为大家设置好的EVOX文件，可以直接用于制作启动盘和联机。由于启动盘一般仅用于第一次联机时引导用，因此我们选用了比较稳定的EVOX1.8.3752版本。制作启动盘，就是使用光盘刻录软件将这个“Evolution X 1.8.3752.iso”刻录成一张光盘。这里我们推荐使用Ahead Nero Burning Rom刻录程序。

在挑选刻录用光盘的需要注意，一般选用的刻录盘为CD-R和CD-RW两大类。受条件所限，大部分玩家无法使用DVD-R或DVD-RW，因此在这里不作介绍。CD-R是不可反复擦写的刻录CD，电脑市场上的散装盘一般在1元-5元之间；CD-RW是可反复擦写刻录CD，电脑市场上的散装盘一般在5-15元之间。好一点的要20元左右。

XBOX主机分为1.0、1.1、1.2、1.3、1.4和1.5版。目前市面上的日版机几乎都是1.0版，而港版机几乎都是1.1-1.5版。1.0版的XBOX多数使用Philips的光驱，对CD-R及CD-RW的识别能力都比较差，因此可选择的刻录碟种类相对较少；后期出现的1.1-1.5版的XBOX大部分改

用Samsung的光驱，识别CD-R的能力有所加强，刻录碟的选择相对容易一些（有条件的朋友也可以使用DVD-R刻录，读出的几率会大大地增加）。以下是两种版本主机适用碟片的总结：

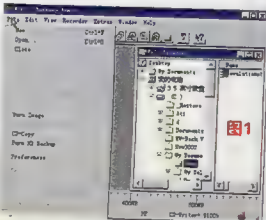
- 1.0版的选碟原则：1.碟片质量要好；2.经验表明，选用的CDRW比CDR容易读。即使如此，也很难保证每张碟片都能一次读出。因此，可选用一些质量较好的浅绿色CDR或CDRW，并在读取时多尝试几次。以下是几种可读光盘举例（读取率即读出次数/尝试读取次数）：
 - 1.数码多CDR 80min 730MB 32X 浅蓝色盘 2-2.5元，约1/2-1/5的读取率；
 - 2.数码多CDR 80min 730MB 32X 浅绿色盘 2-2.5元，约1/4-1/8的读取率；
 - 3.LEDOR CDRW 80min 700MB 8X 银灰色盘 10-15元，约1/2-1/3的读取率；
 - 4.明星BENQ CDRW 80min 700MB 4X 蓝色盘面 10-15元，约2/3-1/2的读取率；
 - 5.Kodak CDRW 74min 650MB 4X 银灰色盘面 10-15元，约2/3-1/2的读取率。

根据玩家反映，使用CDRW之前，可以尝试先FORMAT一下，有时可提高读取率。

1.1版的碟片选择相对容易一些，只要选择质量好的CDR就可以了，最好不要用CDRW，价格贵而且不好读。推荐使用黑色CDR盘。

- 1.eMAFX CDR 80min 700MB 40X 黑色盘面 2.5-3元，100%读取；
- 2.数码多CDR 80min 730MB 32X 浅绿色盘 2-2.5元，约4/5的读取率。

以上各种碟的读取率仅供参考，不包括碟片质量问题造成的偏差。



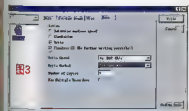
三、刻录

下面我们进行刻录工作。打开Ahead Nero Burning Rom程序,如果弹出刻录对话框,请将其关闭,进入Nero Burning Rom窗口。选择File - Burn Image*(图1)

这时会弹出刻录内容选择窗口,选择已经下载并压缩好的"evolution1.6 3752.iso"(图2)



这时会弹出刻录属性对话框,请按照下图中的属性进行设置,选中"Write"及"Finalize CD",并单击"Speed"、"Disc-At-Once"。然后单击右上的"Write"按钮进行刻录。刻录完毕后取出碟片,一张EVOK启动盘制作就完成了。启动盘做好后放在一边,待联机时使用。(图3)



四、PC网络设置

XBOX与PC联机,需要以下硬件:
1.采用Win 98或Win 2000/XP操作系统,并拥有10M/100M自适应网卡的PC一台;

2.双机对联的专用网线一条。(约5元)。
这些材料均可在电脑市场买到。注意买网线时请特别看清楚是双机对联的双绞线(俗称反线),不是连接INTERNET的正线。

在联机之前,还需要对网卡的TCP/IP属性进行设置,才能使PC与XBOX成功连接。根据操作系统的不同,设置方法略有不同。请按照您的操作系统看以下说明。(注意:改动任何数据时,请事先记录原始数据,以免带来不必要的损失。)

◆ 1. WIN98的设置:

点击"开始 - 设置 - 控制面板",以打开"控制面板"。(如图4)



双击"网络"图标,打开"网络"对话框。选中网卡的TCP/IP协议,("→"后面的文字是网卡的牌号及型号)(如图5)

点击"属性"按钮,打开"TCP/IP属性"对话框。在"IP地址"一栏里按照下图所示输入相应数字:IP地址为:192.168.0.1;子网掩码为255.255.0(自动生成)。(图6)

然后在"网关"一栏里按照下图所示输入相应数字,网关为:192.168.0.1,并单击"添加"按钮。(图7)

如果您的网卡曾经用来与INTERNET连接,那么您可能要修改"DNS配置"进行修改。将"DNS配置"改为禁用。改动前请牢记原始数据。

修改好后,按"确定"按钮,系统会重新启动以使之生效。

◆ 2. WIN2000/XP的设置:

打开控制面板,点击"网络连接"(或"网络和拨号连接")。打开"网络连接"窗口。(如图8)



用鼠标右键点击网卡的"本地连接"图标,在出现的下拉菜单中选择"属性",以打开"属性"对话框,选中网卡的TCP/IP协议(上面窗口"连接时"使用:"内的文字是网卡的牌号及型号)。(如图9)

点击"属性"按钮,打开"TCP/IP属性"对话框。选中"使用下面的IP地址",并按照下图所示输入相应数字:IP地址为:192.168.0.1;子网掩码为255.255.255.0(自动生成);默认网关为:192.168.0.1;DNS服务器地址

为空。(图10)

修改好后,按"确定"按钮,系统会重新启动以使之生效。

至此,网卡的TCP/IP属性已经设置完毕。



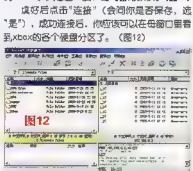
五、联机

安装PC硬盘里的软件、文档等与XBOX硬盘里的文档互传,需要使用FTP软件。最实用的软件是FlashFXP。

下载后按照提示进行安装,注册等工作。在XBOX关机时,将双机互连网络的一端插入XBOX背面的网卡接口,另一端插入PC的网卡接口。然后先启动PC,然后再启动XBOX,在XBOX加载后放入EVOK启动盘。如果以上操作均无误,您将会在EVOK的"P地址"一栏看到XBOX的IP地址:192.168.0.2,并且可以看到PC网卡的绿色指示灯亮,表示连接已成功。

此时打开FlashFXP程序,如果弹出对话框,请关闭。点击上面的"站点",选择"站点管理器",打开"站点管理器"窗口,点击左下角的"新建站点",然后按照下图中的内容填好,站名名称,XBOX(或者别的你喜欢

的名字);IP地址:192.168.0.2;端口:21(默认);用户名:xbbox;密码:xbbox。其它图中没有的内容均默认。(图11)填好后点击"连接"(会问你是否保存,选"是"),成功连接后,你应该可以在树图里看到xbox的各个硬盘分区了。(图12)



用过FTP的朋友一定会用FlashFXP,其使用方法与WINDOWS资源管理器很相似。如果你想从PC向XBOX某个目录上传文件,只需要先在右边的窗口(xbox)进入目标目录,然后在左边的窗口(PC)右键选中需要上传的文件,然后在弹出菜单中选择"上传",资料就可以传送到指定目录了,反之从xbox到PC亦然。

至此,XBOX与PC联机图文详细解说就全部完成了。我们现在可以试着将文件从PC拷贝进XBOX了。如果你想试一下的话,建议先让XBOX整个硬盘的文件传输到PC做个备份。

姜楠/苏青

3DCG的制作过程 (一)

■文/朱峰

缘起,梦开始的地方

各位游戏朋友们好,相信大家都是游戏迷吧?无论你是深度玩家还是轻度用户,应该都会在游戏中那些漂亮的游戏角色以及美丽的世界舞台吸引过吧?那些通过3DCG技术实现的一个又一个的美丽画面曾经感动过无数人的心——当然,我也是其中之一。



记得最开始是在中央电视台看到了外国研究出了一种新的图像技术,五维技术,并且有一些立体的图像展示出来,尽管都是一些非常简单的图形形状和线条,但当时看到的时候感觉非常奇怪,对三维世界有了一个最初的了解。尤其是当时好像还有一段三维制作的女机器人拿起一杯饮料的动画,看到这种技术竟然能用电脑生成一个人物,感觉他们真是相当了不起啊!此后过了两个月左右,一天朋友就讲述了一款游戏机非常棒,我一直游历,立刻被游戏的画面吸引了:那是电影吗?好像不是。最近一看,里面的人物竟然是由人操纵的!后来知道那就是鼎鼎大名的“铁拳”,游戏中的每一个动作都是那么的帅气,人物每赢一场还能摆出漂亮的姿势,真是厉害啊!这时才知道3D技术已经被实际运用到游戏之中,竟然还是这么的漂亮!

玩过多次后更加真实的生化危机出现了。这又是一次震撼,里面有如如此真实的场景,刚开始看时还以为只是照片呢。主角在如此真实的场景中冒险真是令人激动!从那时开始对3D世界越来越好奇,希望有一天能够用这些3D技术制作出属于自己的东西,那时的我一面继续玩着游戏,一面画着漫画,并一直以异作为自己未来的梦想。一直有游戏漫画的梦想在自己的心中,生活才不会过得茫然。后来终于接触到了3D软件,并一步步地了解到真正的CG制作技术和过程:一步步地尝试各种效果,并不断地改善自己的游戏动画:不断地突破一个又一个难点,走了很多的路,现在终于对3D技术有了一个比较全面的了解。

其实3DCG技术包括了很多图形图像的技术,现在的3DCG技术已经广泛地运用到了电影游戏动画中。在这里,我希望把自己所学到的经验和技术与大家一起分享,希望大家能够了解到这些技术,同时也是对自己的一个总结。如果将来有人想要从事这一行业,那么本文将对你们有很大的帮助,相信很多玩家都会对这些技术感兴趣的。



实现梦想的工具

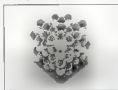


3DCG行业是人们利用电脑对图形图像艺术的一个探索,它给了艺术家一个广阔的制作空间。可以完成以前很多不能完成的效果。人们已经用这些新的技术完成了一个又一个令人惊叹的动画。那么,3DCG技术到底是

用来作什么的呢?首先我得带大家了解3DCG技术的功用

如今的3DCG技术发展已经相当成熟了,并且很多新研究出的技术随着软件的更新换代,集成到新的软件版本里,几乎每一次软件的开发都是一个飞跃,可以实现你以前很难实现的愿望。

在3D世界里几乎一切都可以创造,只要你能够想到,就可以在3D世界里把它创造出来。你可以在3D世界中模拟各种现实世界中的现象:可以制作洪水等自然现象,制作还可以加入重力、风等等,可以让3D中的物体像现实中的一样,拥有自然的属性,比如弹性、重量、摩擦程度



等等。还可以模拟像电子、布料等等很难创造的体验;在3D的世界里,你可以制作自己的角色人物,给他们加入骨骼,让他们动起来。做各种各样的动作,可以给他们制作各种衣服、饰品,并让它们自然地随角色而动;可以做出各种表情让你的角色说话;可以制作多个角色,让他

们互相说话;甚至可以自己创造的角色制作3D电影!

在3D世界中你可以模拟光源,在任何地方加入灯光,让其照射角度,创建各种图像以方便从各个角度进行观看。你也可以给物体加入各种材质,使其和现实中的物体一样,可以是光滑透明的玻璃,或者是反射手物的镜子,可以是光滑的塑料,也可以是粗糙的岩石。你可以在3D中制造几乎是世界中的各种材质!

如今的渲染技术已经发展得相当成熟了,你可以模拟全局的光照,每一束光线都可以进行镜面反射或漫反射,模拟出真实的光照效果,甚至是比真实更加夸张,你可以在3D中任意的创造摄像机,从任何角度进行观看。

在3D中制作的模型可以拥有各种的属性,可以把它们导入游戏平台,在游戏中设计你自己的角色让其在自己创造的世界冒险,可以是对战,也可以是RPG式的对话。总之,3D世界是一个无界的世界,用你的双手来创造自己的世界吧!



在下期的杂志上为大家带来详细介绍,作为一个CG制作者应该了解3D世界的基本构造、组成和原理,希望有兴趣的朋友继续关注支持!

■编者按 3D的魅力相信不用我多说大家都能切身体会到吧?最近PS2上的《A.V.高达》“魔鬼战士3”的开头CG更是强悍+震撼!不过大家是否想过要制作出属于我们自己的精美CG动画呢?本文作者正在为这个梦想而奋斗,也希望有志于此方面的读者朋友们能从中有收获,大家对本次讲解有什么好的建议敬请留言欢迎来与龙哥交流。

XploderV4——PS2金手指制作工具及应用

最近因为对金手指产生了兴趣，开始把“公敌”已久的PS2调了出来。如果在游戏中因为无意义的升级而死掉大量的时间是很难让人接受的，金手指这个时候就是最得力的伙伴了。

准备工作

目前大家使用的金手指无外乎两种：一种是和金手指盘一起带一块金手指卡用来存储金手指的；另一种就是通过PS2记忆卡来存储金手指的。前者目前以AA系列为代表，这一类的金手指盘是在RAW码的基础上对应自己的产品转换而来的，而这个RAW码就是原始码。这次为大家介绍的则是制作使用RAW码的金手指盘——XploderV4Proport。XploderV4属于后者——只需要占用记忆卡的一点空间即可和其他金手指盘一样的效果，并且还有其他的功能。

这个XploderV4的官方网站是www.xploder.net，大家可以通过官方网站查到最新的产品。首先需要下载光盘镜像文件，下载的地址页面是http://www.yxjzy.com/showsoft.asp?soft_id=88，文件大小31M。不过这个压缩包中有十几个压缩文件，大家要放到一个文件夹内解压缩任何一个文件即可，能解压两个文件放到一个文件夹中待用。(图1) 2. 使用烧录器将烧录到光盘中的RAW(这里建议您使用质量比较好的光盘，因为金手指盘是个纯工具，质量较差的光盘很容易坏)。

游戏金手指。很多游戏大家都可以从里面直接选择使用。在这里的按键方法如下：

- 3- F11 上下移动你的 2- 显示帮助
- 0- TAB 返回菜单
- 3- 按F11并移动任意角色到最高
- P2 选择游戏中上下跳进
- P2 1- 以最高速度前进
- 左键 进入玩家名字输入，可以在这里选择使用的代码(代码和代码ID) 选择上使用的代码ID是代码ID不能输入。
- C 创建新的游戏，创建新的代码和名称加名称。
- 5- 时是退出

也是退出 只能对1-2倍速的分辨率

1- 请读

创建新游戏以后，按右键进入游戏金手指代码，如果没有代码选择0添加，需要先输入一个名字，确认。第一个码一般是“必须”码，我们起名“M”(图4)，在“M”上连续按右键进入每次按0后，就会进入输入代码的页面了(图5)，大家按照看到的代码输入即可(需要是RAW的必须码)。我们要测试的游戏是《007得与失》，必须码是90400BF4 0C0E18C和903F7324 0C0F0CBB两组(输入的时候注意字母只有A-F)。输入完第一组以后按0会进入第二组的输入中。两组输入好以后左键退出，然后会创建一个新的页面，比如这里输入“HP”，然后按P不减的代码02648CA 0000480C、026480C 00000000、0027AED2 000480C、0274B3D6 00000000分别输入，一共4组，输入到这个HP页面。输入完以后选择使用的代码，按暂停，程序会自动把代码添加到记忆卡中，之后选择Start Game自动弹出光盘，把光盘换成游戏盘以后，按PS2进游戏(注意是进仓，不是盘)。之后按X确认就可以进入游戏了。在游戏中大家可以以图6中看，在任务边众多敌人围攻，就是连一点HP也不掉，平时这个时候不出一秒就会被乱枪打死。



多看看DVD Region Free (图7)。这个是为了看DVD准备的，是不是遇到过有的区域的盘不能读，这时候这个功能就派上用场了。选择好光盘的区域，选择的时候在地球仪中会出现地域和所对应区域的名称。选好以后按第一个PLAY D SO放进你的DVD光盘就可以了，和玩游戏操作一样。

Game Accelerator，在这里光标会停留在VIDEO: Default上面，左右切换，选择到NTSC上时运行游戏，就会强制游戏以60Hz NTSC的显示模式运行。当然不一定所有游戏都适用。

Memory Manager Game Saves，最后一个记忆管理，当然要使用的光盘中必须有游戏存档才可以。不然无法使用的。

常见问题解答

1. 工具使用不便，遇到这种情况首先要看是否是盘的问题还是其他问题，如果是盘的问题PS2应该没有画面显示的，这时候就要看是否是金手指刻坏了问题，不过这种问题很少遇到，自己盘画面能进入，输入好金手指后在选择放游戏光盘不推出光碟，或者放入游戏确定后不读盘，这时候就是您的PS2问题，有些早期的芯片对金手指不是很友好，和我的机器一样。

2. 游戏里面金手指不管用。这方面有可能是您输入的时候出了差错，请对照一下光盘是否有读，再就是您在选金手指的时候是否是选的Xploder专用RAW码，因为不同的金手指码不会通用，所以一定要看清楚。

3. 输入金手指以后保存失败。这个原因是您的记忆卡容量问题，一般情况下Xploder占用的空间在2M以内，但是随着游戏的不断增加容量也会增加，可以考虑把不需要的删除以后再行保存，或者通过操作记忆卡直接删除全部的输入码。

相信大家对这个金手指工具从制作到使用都了解了，其实也不是很难，另外还有其他的一些金手指的使用，回头再给大家介绍一些其他的金手指，和把自己已购金手指升级到最新版本的方法。

文: 80xumme

页首/龙哥

使用实战解密



使用前先确认自己的PS2记忆卡码有21M左右的空。然后启动PS2，像玩游戏一样放入金手指盘，启动后出现画面(图2)。从画面语言中选择一个(还是老套的那部)。因为为输入的习惯，以后都是按X为确定，然后按X确认就会进入图3的主界面。



一共5个主要选项，第一个“Start Game”应该就不用说了，就是运行游戏。接着是“Select Game”，在这里输入和选择我们需要的金手指码，也就是RAW码，光盘中已经附赠了超过300款的



神奇的大眼睛



网友质疑对“监视功能”的解释，以满足广大读者的好奇，同时希望大家密切关注至嘉专业版SP影音收发器的强力功能。)

▶▶ 警告一

普及版器材仅99元。因为各种条件所限，一时无法指定电视机但如同时拥有GBASP和任意一台电视游戏机的朋友，大家可以考虑一下此物的现实意义。不管你有FC，还是有MD、SFC、SS、PS、DC、PS2、NGC、XBOX或是DVD影碟机以及其他什么器材，只要你手中有SP和普及版器材，即可用SP的“小枪”来取代“大彩电”——当然，这是在特定情况下，网友以为，绝非所有的玩家都要用SP来接驳PS2去打FF……记得网友以前就收到过很多

朋友的来信，说是在宿舍或是铁打的管子里，“不具备打游戏机的条件，只能买个SP来解闷”。“放走上还是玩SP”——那在好了，SP上还不算完，有了普及版至嘉音视频收发器，一切OK，就算你在路上再带个小小PSONE也一样爽，游戏无处不在嘛。

▶▶ 警告二

高级版SP影音收发器，更具备蓝牙功能，可一些将家中电视信号，同步传到SP屏幕上上进行欣赏。假设你正在小屋里打游戏，只要戴上双耳耳机，把高级版器材的信号发送到用普通的AV线材与大量中的电视机的信号输出端相连，即可在小屋里边看电视了——绝不影响大量中的你父母正常收看电视节目，而你也可以随时欣赏到超高清的画面，SP屏幕上的画面清晰细腻，RGB三色可调，音质清晰。SP上的电视信号画面，大小正合适，用眼角余光即可观察到，甚至电影频道的字幕都可以看得很清晰，却不会影响你正常的工作！当然，绝对不要在写作业时，一边解铃一边做题。

高级版器材的信号发送到用普通的AV线材与大量中的电视机的信号输出端相连，即可在小屋里边看电视了——绝不影响大量中的你父母正常收看电视节目，而你也可以随时欣赏到超高清的画面，SP屏幕上的画面清晰细腻，RGB三色可调，音质清晰。SP上的电视信号画面，大小正合适，用眼角余光即可观察到，甚至电影频道的字幕都可以看得很清晰，却不会影响你正常的工作！当然，绝对不要在写作业时，一边解铃一边做题。

▶▶ 警告三

高级版器材的信号发送到用普通的AV线材与大量中的电视机的信号输出端相连，即可在小屋里边看电视了——绝不影响大量中的你父母正常收看电视节目，而你也可以随时欣赏到超高清的画面，SP屏幕上的画面清晰细腻，RGB三色可调，音质清晰。SP上的电视信号画面，大小正合适，用眼角余光即可观察到，甚至电影频道的字幕都可以看得很清晰，却不会影响你正常的工作！当然，绝对不要在写作业时，一边解铃一边做题。

个集音麦克风)有了它，——这绝非痴人说梦，众所周知，监视器材主要应用在安全领域。比如，一些可以360度旋转的摄像头(俗称“云台”)，在很多小区或是特殊场合(如银行等)有应用——阿天在实际测试中发现，专业版SP影音收发器因具备摄像头功能，亦完全可以用来监视家中的安全，你观察哪里都可以啊！当然，这需要我们先买2.4G的蓝牙信号收发器，安置在一个妥善的地方，并接上电源线即可——除电源线外，此时毋需任何连线就可直接到摄像头监视范围内的举动，通过蓝牙传输，可即时地、无线地将彩色影音信号传至五十米之内的SP画面上——画面清晰，色彩层次分明，而且有声！这几乎符合专业型监视器材的特征，“电子眼”和“麦克风”将画面中观察到的和监听的一举一动，以彩色画面反映到MONITOR上面——这里的监视器就是SP。

这里阿天要特别提醒各位玩家和爱好者，监视功能是与专业版影音收发器的独特功能，为玩家提供更为丰富的可操作性且DVR设备具有实用意义在于，我们可以在家中比较方便地监视入门的安全和屋里的一举一动，防止他人惦记。但是，这种功能却不可不加思考的滥用，比如你不能随便监视他人，对别人隐私大家一定切记不要将“眼”功能用到别人身上，否则万一出现什么问题和麻烦，将得不偿失！

一如以往，这里送出专业版器材的监视功能影像网址，请大家多加研判并指正。影像可在该链接或下载，需QX.CK.ME插件)

<http://www.guofu.com/lee/13/rabbish/gsp1802.mov>

EQUIPMENT POWERED BY XINGA & TESTED BY 喜

后记

写这篇文章有一定难度，因为要用有限的文字把该说的话清楚并不容易，因此就用了包括摄影在内的手段。影像中大家将看到稳定的彩色监视画面，反是因为GBASP的屏幕分辨率有限，而不能看得太清楚(当然，三星的小相机拍摄能力也比较有限)基本上，天语手机影音发送器对着电脑屏幕拍了一段画面，这里有必要向大家解释一下，影像中出现的画面有一台康柏电脑、专业版影音收发器，台星小相机，求XG2T的卡带，和一个BMX鼠标，呵呵……电脑屏幕上的画面如图1，测试过程中的状态如图2和

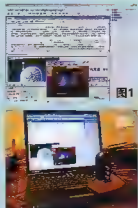


图1

图3，全局画面如图4(爆爽)本来想在全屏的状态下拍摄SP屏幕的监视影像，但是又怕拍成了恐怖片，而且有点的情况下说服力更强一些，但没想到阿天也被亮度反光的SP屏幕给拍了下来……大家注意图1，阿天抓屏的同时，把刚刚拍好的影像也给拍了下来，可知确实完全同步。图2、图3、图4可以做证……“怎么样？对阿天的测试有没有信心？请大家抓紧上手，要知道，专业版影音收发器可称得上是目前世界上最为先进的SP周边了！以前GOLKJUNE大雷曾经说过“监视画面黑白”，实践证明是能够得到彩色监视画面的。大家可以安心享受！)

文BY:天语

1400毫安SP扩展电池坞

制造公司：圣嘉电子

联系电话：020 81291742

参考价格：100元

http://WWW.XINGA.COM.CN

图示说明

1. 流线型设计避免了棱角
2. 漆精工漆皮 色泽细腻
3. COOL IT!

注意 非极限测试



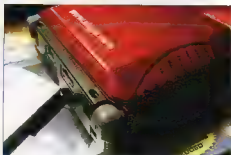
这次，阿天只公开512M XG2T配合重型电池仓的使用时间。基本测试条件：XG2T内量的GTA3，音量约70%，测试过程中不刻意对SP的各个按键进行操作。也就是说，我们并非以最大音量和持续按键为前提来进行测试，只是初步考察一下重型电池的使用寿命。我们看看这个时间和厂家标称的“随光20小时”是否有明显差距。关闭前光的话，圣嘉给出36小时的参考使用时间。

实测超21小时！

照上次的700毫安第二块标准电池之后，圣嘉再接再厉，重新设计制造了一款“重型产品”，即容量高达1400毫安的GBASP一体化电池仓。之所以阿天称其为“电池坞”，因为这款产品在用途上酷似笔记本电脑的底座（或端口复制器）——如果我们把GBASP当成一款笔记本的话，



限于篇幅，阿天将以图片和实测数据为主，并放出制品使用的影像，希望能用更直观的方式来加深读者对产品的认识。



↑电极很精密，是专业电池。

电力耐久	●●●●	制造工艺	●●●●	外观造型	●●●●
实用程度	●●●●	安装易用	●●●●	包装安全	●●●●

本品适合哪些玩家？

重度SP玩家、长时间开机者



↑原装机原电仅500毫安（由于旧版）。



↑重型电池与卡带和主机紧密贴合。



↑色款多，烤漆质量不错。

【优点】

- 两倍于他人的SP待机时间
- 使你的SP变得够酷、够派
- 多种紫色、流线型身造型

实战

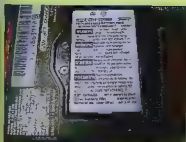
这回没有进行繁杂的参考对比测试。比如，没有用原装卡带来测，也没有使用怪异的卡带（如“我们的太阳”或“皮卡丘”等内置时钟的怪带），更没有和原装电池展开对比。而仅仅是使用当前最为省电的暗录卡——512MB XG2T进行马戏枪式的待机时间测试。

结果基本令人惊讶，虽然没有达到原装电池两倍的时间，但却非常接近。阿天的美版SP使用的是500毫安电池，比日版的还要低上50毫安，曾经实测过XG2T 512M的使用时间为11小时。这回测试电池坞，SP开前光，音量70%，游戏仍然是美版GTA3，实际使用时间可超过21小时。

另外，在下置的影像中，大家还能看到重型电池只需手工安装，毋庸改连等工具来辅助。而且和SP本体贴合的很紧，十分可靠。

<http://www.guofu.com/lee/13/rabbish/gs1803.mov>

文天/天秀



大家看得很清，美版机确实是500毫安电池。此为原装电池，我们一方面要求厂家要省电，一方面还希望电池容量更大，真是难以两全其美。不过有了1400毫安的电池坞，几乎解决了所有对续航时间上的烦恼。



这是天秀测试时的环境，注意画面小鼠标，那可是很黑。我们在按下原装电池的时候，圈圈到小口能卡进去。还有啊，天秀通过比较日版机和美版机的电池，发现虽然美版电池容量低些，但从电池仓中取出时更人性化。



屏幕，虽然没在玩游戏，但是仍然能和SP保持同步。这主要是因为，电池坞利用卡带来产生“屏保”的作用。天秀进行了这样的实验，用手遮挡住电池坞，然后上下移动鼠标SP本体，发现没有任何反应的迹象。

无敌金手指

游戏中的金手指中可以找到商店老板头放到C上的忍者龙剑传一代
 2. Normal难度下每关都获得master ninja评价
 忍者龙剑传2~一路黑和神剑
 3. Normal难度下每关都获得head ninja评价的可
 以在C上的忍者龙剑传3

洛克人X7

●游戏推荐度:8 ●修改实用度:5

开始隐藏人物X

救出55个 repa d即可。

1. 进入游戏

选人画面中按住SELECT来选X, 开始游戏后
 的洛克X是全装甲状态的。



007得与失

●游戏推荐度:8 ●修改实用度:8

1. 开始黄金枪

在游戏中的先选停然后输入器、三角、叉、圆、

诺拉斯战士

●游戏推荐度:7 ●修改实用度:8

1. 快速升级法

在游戏中按住 L1 + R2 + 三角键, 然后按
 键会升到2级并拥有999点的SKILL值。

黄金太阳

●游戏推荐度:8 ●修改实用度:8

金钱无限

第一主角无限

第二主角无限

第三主角无限

第四主角无限

1. 游戏中金钱无限

02000250 FFFF

HP 02000534 03E7

MP 02000538 03E7

HP 02000880 03E7

MP 02000882 03E7

HP 02000880 03E7

MP 02000882 03E7

HP 02000700 03E7

MP 02000702 03E7

02030580 7F

02030581 96

02030582 98

羽北 白艾斯

真·三国无双帝国

●游戏推荐度:8 ●修改实用度:8

必须码

ECB820C 1456E78B

最强道具作成

9CCB128 B4D48727

9CCB130 B4D48727

全角色道具

3FD7F050 1653F256

4FD7F051 1653A75E

3FD7F053 1653F296

1FD7F597 2421E48B

1FD7F598 2421E48B

1FD7F59F 2421E48B

3FD7F5A3 1853F283

战斗时光双值最大

1F80C87B CC83F45E

0FB1077F 1653F25B

1F80C87B E8D20A05

体力值最大

8F8FB573 0E50B5D0

3F8FB567 9A80F4CD

9F87A337 165009B0

9F87A33B BA90F4CB

9F87A33F 3A70F26F

9F87A343 0E4EB33C

装甲核心-连结

●游戏推荐度:7 ●修改实用度:7

RAW/Xploder-格式

必须码 F0100008 0025F77

所持金额大量 20487D80 3B9AC5FF

AP最大 20288FD4 00009C3C

能量-一直Full 20288FE0 42C80000

热血物语EX

●游戏推荐度:7 ●修改实用度:8

在游戏中, 第一行的第二个选项里能改人物名字。
 这组有几个特别的名字, 改了会有相应的变化。

金钱全满 どうむすこ

全属性最大值 てんこもり

必杀技 わむむし0 或1 或2

二种天书——就是在秘密商店分别以990 9990

99990买到的东西

き-びす0 或1 或2

0 可以调出人物的那个

1 可以改变人物造型的

2 可以改变技能发动方法

秘密商店道具

こうかわし

救火英雄F·D·18

●游戏推荐度:7 ●修改实用度:8

RAW/Xploder格式

必须码 902A4F14 000A4E8A

无限生命值 205C4F94 0001869F

205C4F98 0001869F

星云 回声之夜

●游戏推荐度:6 ●修改实用度:5

RAW/Xploder

必须码 F01001B8 0012F47

不受伤者 202137E4 00000000

202137F4 00000000

2020C4BC 00000000

2020AF8C 00000000

街道2

●游戏推荐度:7 ●修改实用度:8

RAW/Xploder格式

必须码 F0100008 0013563B

CP MAX 2075A808 05F5E0FF

全PARTS所持数99 407594F0 00B10001

00830048 00000000

407597B8 03A20001

00000001 00000000

CA PTS变化后9999999

201E0E50 10000027

201E0E54 3C20C08B

201E0E5F 2442867F

201E0C00 00000000

201DD198 24630000

201DF8B0 00000000

201DF904 00000000

骑士魂2

●游戏推荐度:6 ●修改实用度:6

必须码

ECB782C0 1456E78B

1C817D88 205AEC2F

1C817D9C 2BDA6E0C

还请大家
多多支持
小沛呀!

修改征集

凡有修改欲与众人分享者 请来信至 北京安
 外郎路75信箱 枫林天地栏目(收) 100011

悠远的回忆， 不败的传说， 永恒的经典！

网罗历代
传说系列游戏

■文：神元月 编辑：王

(续上期)

主 角色介绍

Tales of Vesperia



游戏名 (中文) 永恒传说
(日文) テイルズ オブ ヴェスペリア
(英文) tales of Vesperia
类型 奇幻RPG
发售日 2005年1月21日 (PS) 2005年12月16日 (X)
价格 8800日元 (含运费及税) 8800日元 / (PS)
¥6800日元 (含运费及税) 3300日元
版本 CD-ROM / 双
著作/原案 (C) 2005 史克威尔艾尼克斯



●日 フォグ (中, 编辑)
(英: Fog)
●男性/土黄色头发/胡须, 38岁
175cm/92kg 编辑
或之以前B+主义者。不论遇到什么困难都不会退缩的硬汉。更具备超强的抵抗力。
●可获称号: 7个

●发动特技: エレメンタルマスタ [TP72/属性
入风/水/地/雷]
●最强武器: [大剑] メガダラン・スラ [攻击力
955/命中/附加暴击效果]
●最强防具: (衣) エビリットロブ [物防36/
回避5/耐性: 全属性/头盔] スターヘルム [物
防38/回避2, 幸运+5]
●登场作品: 登场作品: 永恒传说/换装迷宮/爱好者传说



●日: リッド・ハーシェル (中, 编辑)
哈谢尔 (英: Rld Hershel)
●男性/暗红色短发/18岁/178cm/
82cm/瘦人
本作主人公, 以打猎为生。喜
欢在远处眺望美景。
●可获称号总数: 35个

●发动特技: 猛虎连击版/风刃舞
剑/风刃连击版/琥珀列空击
●发动连击技: 斩空击 流星连击/龙卷风刃斩/
风刃连击 红莲剑
●最强武器: (剑) エタ ナルソード [新890/突
850/命中0/属性: 无] / (枪) ゴイカクラーヴ
[新890/突850/命中-5/属性: 地] / (小剑) ク
リスダガ [新880/突850/命中300] / (枪) ゲー
ゲルニル [新800/突800/命中5] / (大剑) セイ
りうとう [新865/突840/命中-10/属性: 水] / (枪
矛) セントハルバード [新860/突850/命中-15]
●最强防具: (铠甲) ゴールドアーマー [物防48/
回避0/耐性: 水/火/光] / (鞋) オーダー
シルド [物防28/回避+1] / (头盔) スターヘルム
[物防28/回避2/幸运+5]
●登场作品: 永恒传说/换装迷宮/爱好者传说



●日: チェット (中, 编辑)
(英: chet)
●女性/金色超短发/12岁/148cm
38kg/可爱
勇敢, 珍牙利吉的小男人
妻。她很骄傲自己是强大海贼阿依
夫利欧的子孙, 相信有一天也能
成为大海贼。

●可获称号数: 10个
●发动特技: エタ ナルスロー [TP80/连续不断
的放慢速度直到TP为0]
●最强武器: ワンダーバグ [攻击力180/命中
C 幸运+8/TP最大回復1%]
●最强防具: (衣) ステーククロク [物防40/回
避0/智力14/耐性: 无] / (帽子) キャプテンハ
ット [物防24/回避12]
●登场作品: 登场作品: 永恒传说/换装迷宮/爱好者传说



●日: フアラ エルスタッド
(中, 编辑) 阿尔斯塔德
(英: Fereh, Oarstad)
●女性/深绿色短发/12岁/148cm
46kg/可爱
女主角, 每天在自己的日记
家帮忙做饭。是女性但很优秀
的, 擅长格斗。

●可获称号总数: 14个
●发动特技: 刹那舞舞步 鹰爪落拳/狮子吼
●发动连击技: 火炎投掷/流星爆炎/超龙卷
雷闪拳
●最强武器: (拳套) ゴッドウェポン [物防800/
突805/命中7/属性: 光/雷/炎+10]
●最强防具: (衣) スタークローク [物防40/
回避0/智力-3/耐性: 无] / (裙) ラブリ
ン [物防18/回避5/幸运+3/耐性: 光, 雷]
(裙) アーチェのドレス [物防0/回避0/幸
运+50/耐性: 水/风/火/地]
●登场作品: 永恒传说/换装迷宮/爱好者传说



●日: キール ツァイベル
(中, 编辑) 查依贝儿
(英: Keel Zelbel)
●男性/深蓝色的乱发/11岁
174cm
13kg/隐藏大光学系魔法师学徒
●队伍中的智多星。解雇, 讲古
代文学知识很渊博。

●可获称号数: 11个
●发动攻击魔法: デイスト ショーン [TP64 属
性: 冰 威力5000]
●发动回复魔法: レイズデッド [TP96/身体
不能回复]
●发动大魔法召唤术: デスティニ [TP200/属
性: 火/致命大魔法/暴击]
●最强武器: Bロッド [攻击力740/命中0/TP
最大値1%回復]
●最强防具: (衣) エビリットロブ [物防34/
回避5/耐性: 全属性] / (裙) ミスリブル
レス [物防38/回避0/智力+2]
●登场作品: 永恒传说/换装迷宮/爱好者传说

声 人物介绍

●日 **メルディ** (白 美露迪)

[英: Maready]

●女性/蓬松的卷发/18岁/157cm

45kg/纯之少女

说外面语言的神秘少女, 身上

都是谜团

●可获得称号: 12个

●擅长攻击招式: 同奇兽

●擅长魔法: 同奇兽

●擅长武器: 同奇兽

●配音: エターナル [攻击力750/命中 属性 时]

●魔法道具: 魔法书

●配音: 依佐奈 依佐奈 依佐奈 依佐奈



南 央美 (Minami Aoi)

●所配角色: 美露迪

●所属: 大泽事务所

●出生地: 东京

●生日: 7月13日

●血型: B

●作品: Clamp学园侦探团 (伊藤)

●游戏: 世界 (马修)

点评——二线声优, 多配游戏角色。



保森 四朗 (Hoshino Souchiro)

●所配角色: 奇兽

●出生地: 福岛

●生日: 5月30日

●血型: B

●作品: 青出于蓝 (花菱薰) / 幻

地魔传 最游记 (孙悟空) / 网球王

子 (日向 威人)

点评——声优界的后起之秀。



山口 敬子 (Miragushi Yuko)

●所配角色: 法廷

●所属: 青二プロダクション

●出道地: 东京

●生日: 6月24日

●血型: A

●作品: 少女战士 (土星) / OS

英雄 (西)

生日: 12月24日 (圣三美子)

点评——大腕女性声优中的一位, 能得到女主角的机会运气真是不错。



野田 顺子 (Noda Junko)

●所配角色: 松崎

●所属: 青二プロダクション

●出生地: 大阪

●生日: 5月29日

●血型: A

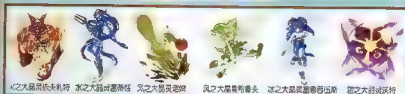
●作品: 犬夜叉 (末吉) / 十二国

记 (玄祖)

点评——即所谓配角之上选人物, 总是能得

她和配角长得像。

大 灵图片鉴赏



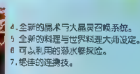
火之大灵灵火大灵 水之大灵灵水大灵 风之大灵灵风大灵 雷之大灵灵雷大灵 土之大灵灵土大灵 木之大灵灵木大灵

永 亮点



1. 游戏画面: V-System, 使战斗场面感十足, 敌人大大, 也体现了区分开来。

2. 设计新奇的怪物: 游戏。



传说还在延续! 2002年11月26日开始, 传说系列展开了崭新的一页。宿命传说2在PS2上登场, 次年8月24日, 乐

评。宿命2也为宿命一雪前耻, 到目前仍然有许多玩家认为宿命2是PS2中可以排名前五 甚至前三的经典大作。由于宿命2与系列传说相对前几部来说不算那么占重, 因此这里就简单地介绍一下, 不详细深入了。

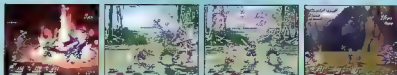


游戏名	(中文) 宿命传说2 (日文) テイルズ オブ デスティニー2 (英文) Tales of Destiny 2
类型	新原版的RPG
机种	PS2
发售日	2002年11月26日
价格	6300日元
媒体	DVD-ROM/9枚
备注	对应OS2, PS2专用记忆卡
著作权	©(C)1999-2002 NAMCO LTD.

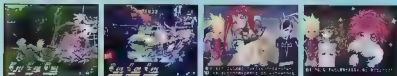


宿 2 亮点

1. 依托PS2的强大机能使战斗画面更加绚丽。



1 果非改良后的LMBsystem战斗系统，战斗动作与战略性能全向化。2 使用系统更上一步为真·系统。3 可获得物率的分系统。4 方便使用的以4角色战斗系统。



5 是华丽的连续技。

6 是华丽的连续技。

仙的大品灵设定图片



火之大品灵依夫夫特

水之大品灵温那温

风之大品灵三姐妹

地之大品灵阿诺

雷之大品灵夫特



冰之大品灵露希伍德

光之大品灵露那

光之大品灵飞马

暗之大品灵阿诺

第二部分 传说外传

在第一部分中，我介绍了几款传说正传的内容。这些作品许多玩家非常熟悉，其实传说并不只出现在主机家用机，在一开始我就说了，传说足迹无处不在。下面就将各位介绍几款在掌机和手机上风光无限的传说外传游戏。

游戏名	(中文)幻想传说 换装迷情 (日文)テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン
类型	迷宫RPG
机种	GB, GBC
发售日	2000年11月10日
价格	4500日元
媒体	卡带一盒
著作权声明	(C)藤岛康介(C)NAMCO LTD

幻想传说·换装迷情

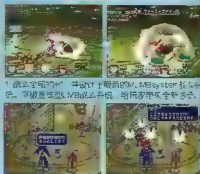


这款游戏为GB、GBC上唯一的传说系列游戏，故事发生于幻想传说主角克里斯等人消灭魔王达克斯的100多年后。克雷斯等人时代是阿盖利亚历4304年，此战事发生于4408年。主角为一男一女两个都为12岁的小孩子，男孩子叫“迪欧”，女孩子叫“露露”。两个孩子的身世都不详。



游戏名	(中文) 神秘传说 (日文) テイルズ オブ シンフォニア (英文) Tales Of Symphonia
类型	动作/产生共舞RPG
机种	N64
发售日	2003年8月24日
价格	9900日元(限定版包含套装) 28000日元
媒体	GC光盘两枚
著作权声明	(C)藤岛康介(C)NAMCO LTD

仙亮点



1 战斗全用3D引擎，在N64上最早的LMBsystem战斗系统，可设置任意VBA战斗系统，将玩家带入全新世界。

2 加入一下，战斗更激烈。

初遇挑战 就是换上一套其他职业的衣服从而成为此职业的一员，拥有此职业特有的技能和能力，而换装后最大的卖点就在于此，玩家能用获得的衣服让女主角变化成各种各样以对应不同战斗的需要，比如剑士、魔法士等等。

这样一来，玩家不仅能从迷宮的探索和战斗中获得乐趣，还能自己研究换装类型，这种具有某

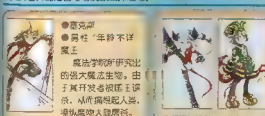
HP	200	MP	30
ATK	20	DEF	20
SP	20	INT	20
STR	20	AGI	20
LUK	20	CHR	20
TP	32	SPR	30

HP	100	MP	10
ATK	10	DEF	10
SP	10	INT	10
STR	10	AGI	10
LUK	10	CHR	10
TP	10	SPR	10

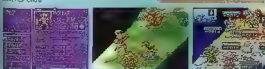
所成性质的游戏方式非常符合携带方便的掌机，NAMCO在GB、DC上推出这作也是，的确算是用心良苦了。



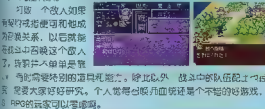
战斗中，NAMCO在GBA上的软件创力水平似乎渐渐和老任拉开了，这不传说系列的第一款S-HPG在GBA上闪亮登场了。游戏的主角也很有看点，是幻想传说中召唤师克拉克的孙子，据说还是孙子的孙子的孙子，具体请看下面介绍。



召唤师血脉自然担当为一个游戏，GB和幻想传说也有着千丝万缕的关系，在战斗中呢，大家能召唤出幻想中的所有人物。



又可认出图片中的几位了吗？战斗方面没什么特别的东西，只是沿用了一版S-HPG的传统形式，继续能力转移。



战斗方面没什么特别的东西，只是沿用了一版S-HPG的传统形式，继续能力转移。游戏中的敌人如果被打败后，会变成和玩家一样的角色，以后就能在战斗中召唤这个敌人了，转职后入单是常见的，有时需要特别的道具来召唤。除此以外，战斗中队伍成员之间还有许多的互动，大家好好研究。个人觉得召唤师血脉还是一个不错的游戏，喜欢S-HPG的玩家可以尝试一下。

召唤师血脉

世界传说·召唤师的血脉

游戏中，NAMCO在GBA上的软件创力水平似乎渐渐和老任拉开了，这不传说系列的第一款S-HPG在GBA上闪亮登场了。游戏的主角也很有看点，是幻想传说中召唤师克拉克的孙子，据说还是孙子的孙子的孙子，具体请看下面介绍。

游戏名 (中文)世界传说·召唤师的血脉
(日文)タイルズ オブ ユニバース
ドリームズ ブリザード
类型 RPG
机种 GBA
发售日 2003年5月7日
价格 4800日元
GBASP容量 104MB ROM + 256KB SRAM
著作权声明 (C)2003 NAMCO LTD

人物介绍

●玛卡洛
●女性，年龄不详，人工生命体
2000年左右，在幻想世界人工生命体，拥有广博的知识，一流魔法师，成为了非雷德的战斗伙伴。

●主角：菲鲁斯·F·雷斯特
●男性/15岁/召唤师
克拉克家族的子孙，魔法学院的學生，为了撰写论文又深入于克拉克所遗留下来的召唤术。

●克拉克 F 雷斯特
●男性/31岁/召唤师
被后代菲鲁斯召唤而来，莫名其妙地加入了菲雷德的队伍中。

●马克 盖尼尔
●男性/15岁/魔法战士
外表像女孩子，同双相时弟弟一样为了根除双亲之仇加入菲雷德队伍中。

世界传说·换装迷宫2



游戏名 (中文)世界传说 换装迷宫2
(日文)タイルズ オブ ユニバース ドリームズ ブリザード
类型 COSPLAY RPG
机种 GBA
发售日 2003年10月25日
价格 4800日元
GBASP容量 104MB ROM + 256KB SRAM
著作权声明 (C)2003 NAMCO LTD

游戏中玩家可以体验到，宿舍、衣柜中的所有主要角色，并且得到他们的装束后就能变成他们的样子，学会他们的特技。这种方式和目前动漫界流行的cosplay如出一辙，因而游戏被定为“COSPLAY RPG”。游戏的故事情节老套得不得世界树的叶子越来越稀少，这游戏想表达什么呢？于是男女两位主角就出发去探索世界树枯萎的原因了。怎么样，够老套吧！所以下面主要说说换装迷宫中的几个特别之处。

游戏中玩家可以体验到，宿舍、衣柜中的所有主要角色，并且得到他们的装束后就能变成他们的样子，学会他们的特技。这种方式和目前动漫界流行的cosplay如出一辙，因而游戏被定为“COSPLAY RPG”。游戏的故事情节老套得不得世界树的叶子越来越稀少，这游戏想表达什么呢？于是男女两位主角就出发去探索世界树枯萎的原因了。怎么样，够老套吧！所以下面主要说说换装迷宫中的几个特别之处。

队伍中有两个相同的队员 怎么样感觉像是双胞胎吧。呵呵。

除了换装这个大特点外，GBA的换装迷宫2很好地采用了JMB战斗系统，招数现象几乎不出现，而且连续技最高可以达到10次，最厉害，在掌机上能有这样出色的传说作品，大家可一定不能错过。

(未完待续)



WORLD SOCCER

Winning Eleven®

INTERNATIONAL

世界足球·胜利十一人7 国际版

广告 KONAMI 发售日 2000.2
类型 SFC 价格: 65.80 日元 其他

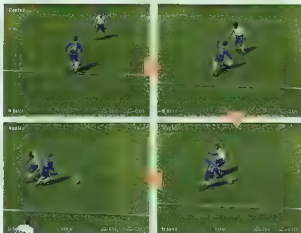
笔者在上期杂志为大家讲解的一些华丽型技术,不知道对崇尚快乐足球的读者们是否有所帮助呢?大家对战场时的场面是否也更具观赏性呢?(希望我的心血没有白费……)

但更在乎胜负的功利主义型玩家可能会对上期的技术介绍嗤之以鼻,那么笔者在本期就跟大家一起看看一些在《WE7国际版》中实用性很高的技术吧。

盘球篇 在《WE7国际版》中,由于带球者和对方都有身体接触,控球权就很容易被人夺去,所以盘球过人的难度比《WE7》高出很多。那么我们在盘球时,就应运用更多的技巧,躲过防守球员的重心,避免产生身体接触的机会了。

一: 变向盘球突破过人

●按方向键右上或左上【实用度: 4 上手度: 3 华丽度: 2】



备注: 1. 按R1直至快接近防守球员时立刻松开手指,看图片可知盘球球员此时会有一段加速的缓冲期,同时敌方的姿势很明显是在按R2的防守状况下,并且重心偏向其右边。

2. 在离防守者仅一步之遥时,按方向键右上,突然变向盘球向防守球员重心的相反方向突破。

3. 虽然由于重心不稳的缘故,即使用防守球员强行地伸脚拦截,但要准确地截下皮球,谈何容易。

4. 清脆利落地完成突破成功!

二: 直角转身盘球突破过人

●按方向键上或下【实用度: 5 上手度: 3 华丽度: 3】



备注: 1. 右脚踢球,防守球员重心靠近,并且其身体重心已倾向在右边。
2. 于是笔者按方向键下,突然来一个90°转身盘球。

3. 防守球员被这突如其来的转身所迷惑,只能目瞪口呆地从右边“溜走”了。

4. 紧跟着就是对球门的大力施射。

5. 虽然身旁两名敌方球员同时扑

击,但依然无法阻挡皮球滚进网窝。

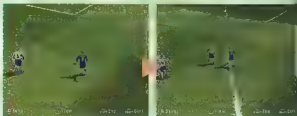
三: 越球突破过人

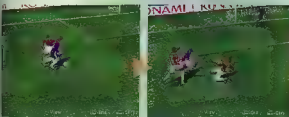
●按R1加速变向的同时按R2【实用度: 3 上手度: 4 华丽度: 3】

备注: 1. 一个俗称“超级加速”的盘球技术。可见盘球球员在加速奔跑中。

2. 按R1+方向键右变向突破,但防守球员仍然穷追不舍。

3. 于是按R2+方向键右,大步越球高速突破。





防守球员终于追赶不及了只能起脚铲球了。
由于在踢球的同时伴有小幅度的转向,因此防守球员始终碰不着皮球。

四: R2变向过人

●R2+方向键左/右【实用度: 4 上手度: 3 华丽度: 4】

用脚外侧横向推球的盘球动作。虽然本作使用R2盘球比前作的动作僵硬守要小,灵活度更差,但不得不承认的是其动作的实用性是不容置疑的。



在盘球时球员的动作非常僵硬,使用R2+方向键左的操作方法。



本作门将站位极其及时,并且防守距离离球门的威力大幅度增强。如上所示,如果还使用前作必杀——定点射门推射死角的话,皮球肯定会被扑出。所以如遇上单刀机会时,不妨突破门将后,再射门。

传球篇

过人突破的难度增加,致使我们应更重视传球配合的重要性,而本作传球的准确度提高,使某些传球的技巧以往都更具实效。

一: 过顶身后球

●L1+△【实用度: 4 上手度: 3 华丽度: 2】

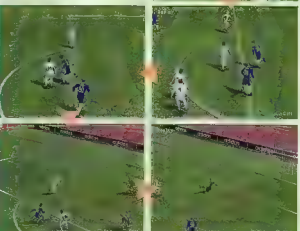
本作大幅度强化的传球方式,越过防守球员更容易,落点精准。尤其在传球者与接球者之间有防守球员时,用单按△的身后球方式可能会使中途截下皮球,反观如此时使用过顶身后球的话,情况或许就会截然不同。具体情况请看下面的图片展示。



二: 二过一

●L1+X【实用度: 3 上手度: 4 华丽度: 4】

由于本作防守球员的AI被设置为以追赶皮球点为优先的防守意识。所以当球员传出皮球后,防守球员则会注意力放在皮球的去向上,此刻传球者就会出现空当。由此可知,二过一(又名OT)肯定比前作更具效用。



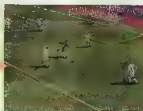
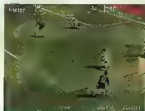
射门篇

本作射门的准确度提高,使远射射门的场面屡见不鲜。而在游戏临近发售前,KECT公布的消息和视频的表明,远射的得分将被大大提高。那么下面我们来看看远射的威力在《WE7国际版》中究竟有多厉害吧。

挑射

●R1/L1+□【实用度:4上手度:3画面度:3】

备注:1: R1+□为低弧度挑射,适用于门前30米范围内。L1+□为高弧度挑射,适用于离门较远并且门将站位靠前时。2: 力量槽的长度决定射门的高度和速度。3: 在按键设置中,可将此操作方法简化为连续按两次□。(下面的精彩进球正是球员接队友传球时突施冷箭,连续按两次□起脚挑射而破门成功的。)



试言,《WE7国际版》的实用技术多如牛毛,笔者不可能将自己掌握的所有技术都尽录在杂志上。而且每个玩家使用的技术动作都不完全一样,上面的技术介绍希望对大家能起到指引的作用。同时,欢迎登陆国内实况玩家最大的集中营www.winning11.com.cn论坛,与更多的骨灰级实况高手切磋交流。



全球评价

由本期的《足球天堂》开始,我们将新增一个全新栏目《全球评析》。该栏目意在通过全球网友,对一些比较值得研究和探讨的技术进行全球性的分析评价。借此希望能提高大家的防守概念,废话少说,下面让我们一起来看本期的全球示范吧!

本期最佳进球:天外飞仙



1: 切尔西客场挑战凯尔特人并在比赛获得角球机会。



2: 可惜由于凯尔特人防守球员的站位较好,将这次开出的角球轻易破解。



3: 皮球高速地往禁区外面飞去,原本以为就这样被轻易解围了...



4: 经过长途跋涉,皮球终于抵不住了,别好在下落过程中,遇上在禁区外等待候命的Moreira。



5: 在皮球刚好飞临门前时,Moreira毫不犹疑,球不着地直接大力抽射。



6: 这里可以很清楚地看见,Moreira射门的位置距离球门达43米。



7: 皮球沿着极运动轨迹直奔球门而去,此时所有球员都已经呆立不动,静静观赏这个“天外飞仙”的来临。同时可看到门将此时的站位有点靠前。



8: 皮球突然高速下坠,最后时刻门将虽使出外救,但仍无法相信皮球会落到球网上。

进球评析 此进球的进球者其实是一名射门精度和、射门力量82、射门技巧72等能力并不出众的球员,但可看到这个确实是一个极具

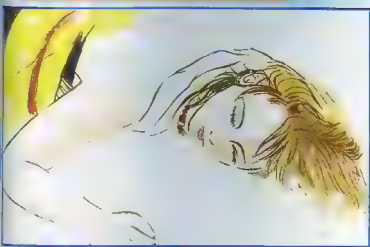
射门爆发力和准确度的进球。究其原因是因为在《WE7国际版》中,KECT故意将远射加强所致。通过细思我们也可看到实际上这个进球

并非完全在死角破网,但由于门将的站位过于靠前,导致其对高空球的扑救无能为力。所以说,在《WE7国际版》中我们应重视射门的及

特性,在没有防守球员的情况下,即便离球门较远,也可尝试果断地按紧射门键将力量槽看到80%以上,突施冷箭入球破门。

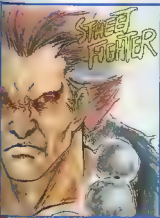
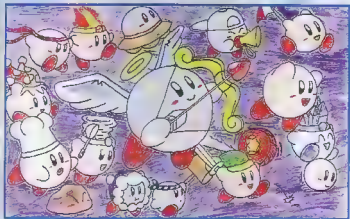
大墙画廊

編輯/飛月 本期 vol.101



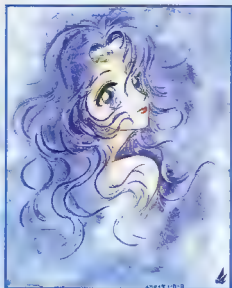
第2章 线性代数

是挺得不错了，不过这真的黑尤娜吗？为什么怎么看怎么像帕莉呢



一區第四王拉

从石上滴的汗念上唇 作者入德竟显好修持 下国等子



↑ 水 燒商 三銘記

作者之所以给这张画起名叫《水》，是因为整张画以蓝色为主色调，而女孩的头发就像水一样。



↑ 客罗 南宁 坎客拉

多罗，风林的最爱！不过这个多罗有点胖哦，不会是冰遇淋吃太多了吧。



海賊王香味衣形襪

本期六場基摩的牛者均可以隨肌狂取一貳場戒王助情并成勢。

创造 游戏方程式 GAME EQUATION

~ 游戏从业者的传奇 ~

水管之父 亿万帝王宫本茂

【宫本茂】

1952年11月16日出生，出生地是京都府园部町。

1977年毕业于金泽市立美术工艺大学，同年进入任天堂公司工作。

1990年获得日本文化设计大奖。

1993年在日本软件展上获得“92年MVP”大奖。

1996年在朝日数字娱乐展上获得家用机部门个人奖。

1997年在第五届日本软件展上获得MVP大奖，同年获得AMD Award Best Producer/Director。

1998年进入AIAS(Academy of Interactive & Science)殿堂。

1952年，是宫本茂出生的一年，同年也是手冢治虫大师的经典漫画《铁臂阿童木》开始漫画连载的一年。可以说宫本茂是在手冢治虫大师的漫画陪伴下快乐成长的。随着年龄的增长，宫本茂对于漫画的涉猎也是越来越广泛，手冢治虫大师自然是不用说了，还有赤冢不二夫、山根寿贺以及横山光树等人的漫画作品都被宫本茂奉为圭臬，而这些人也成为宫本茂最仰慕和敬佩的人，所以，在这样的环境下，宫本茂立志要做一名漫画家。在中学二年级的时候，宫本茂开始频繁的涂鸦，并且把自己的作品送到一些专业的杂志或是机构供人评赏，希望以此能得到某位专家的注意并从此走入漫画界，但是结果却是令宫本茂非常的失望，他所寄出的作品没有丝毫的回应，也是在这个时候宫本茂开始对自己的理想发生了动摇。高中的时候，宫本茂在一所普通高中的工学部就读，面对工学部无聊乏味的学习生活，宫本茂又开始了自己的业余画画。之后，他又进入了一所工业设计大学继续深造，主攻的是家电制品的设计。

在学生时代的时候，宫本茂就设计了一款在幼儿园使用的衣架，宫本茂在衣架上画上了小朋友们都很喜欢的动物图案，而且还把衣架的高度作出了调整以便小朋友们能够使用。毕业之后，宫本茂和真其他大学生一样也开始了自己的求职生涯。此时的任天堂还不不仅仅是一家生产娱乐和玩具的公司，它同时还经营着婴儿车、扑克牌以及花札业务，而公司的业务状况也是蒸蒸日上。恰巧在这个时候，任天堂开始面向社会招聘产品设计人员，由于宫本茂的父亲和当时任天堂的社长山内溥是老朋友了，所以他就把自己的儿子介绍给了山内溥，而且宫本茂还受到了山内社长的亲自面试。为了获得山内溥的认可，宫本茂特意把自己还在学生时代设计的产品带给了山内社长看，山内溥当时并没有对这个设计作出什么评价而是决定让宫本茂加入公司。

宫本茂有今天这样的成就，是和一个人分不开的，这个人就是横井军平。1980年的时候，横井军平发明了举世闻名的“GAME & WATCH”，在当时，这个现代掌机的始祖给了宫本茂很多的震撼和启发，而宫本茂也曾经去横井军平学习，特别是在制作《大金龟》的时候，横井给了宫本茂很多的支持和帮助——无论在事业上还是精神上。其实《大金龟》的诞生还是非常偶然的，在1980年的时候任天堂开发了一款名为《RADAR SCOPE》的游戏，并计划以游戏的形式把它推向了美国市场，任天堂原本认为这个游戏一定会火，所以一口气将其出货量定为3000台，然而令人失望的是最终只卖出了1300台，失败的失败导致了大量的库存，任天堂研究决定以其他的游戏来取代《RADAR SCOPE》的ROM，并重新推出市场。这个重任落在了宫本茂的身上，而他最终也不负众望制作出了著名的《大金龟》。由于当时游戏的实际决策权掌握在横井军平的手里，所以只负责角色和游戏设计的宫本茂受到了很大的压力，不过他还是坚持了下来，而他的设计也最终得到了大家的认可。这款游戏发售之后马上就受到了人们的喜爱，高昂的价格使得男女老幼都能自如应对，蕴藏在简单游戏内的深刻游戏性给了人们无限的乐趣，所以即使游戏只是简单



宫本茂
Miyamoto Shigeru

“跳跃”和“躲避”也一样获得称颂。

如果说《大金剛》是宫本茂通往游戏世界的阶梯,那么《MARIO BROS》则是他登上游戏世界巅峰的钥匙。1985年发售的游戏《MARIO BROS》沿袭了《大金剛》中“跳跃”游戏的理念,并给予了加强,而且蘑菇、太阳、飞鞋等法宝的出现以及各种让人意想不到的下水管道都使人感到游戏创作有着无穷的创意等待着玩家的挖掘。这款游戏同样得到了市场玩家的认可。不过,真正在中国的玩家心中留下深刻印象的同时也是流传最广的游戏则是1985年8月19日发售的由宫本茂设计开发的FAMICOM用件——《SUPER MARIO BROS》。在这款游戏中除了延续前作的风格和设定之外还增加了一些新的元素。除了新增增加了一些敌人(例如龟龟、蘑菇等)还增添了“蘑菇”的设定,而令广大玩家想不到的是这个设定既是一个游戏BUG。宫本茂对此这样说道:“当初的本意是想让MARIO踩一下就能把砖变成石块,但是没想到游戏过程中出现了BUG使得砖块变成了一个类似铁链的东西,玩家只有经过几次的跳跃之后才能使用它消失。出现了这个BUG之后我和程序设计师就千方百计的寻找解决方法可是后来我们却发现让这种BUG存在并不会影响游戏的整体效果,相反,它给游戏带来许多的未知因素,从而增加游戏的趣味性,所以最后就保留了它。结果证明我们的做法是正确的。”事实确实如宫本茂大师所说,在游戏中充满了无数的令人意想不到的设定,可能是一个蘑菇又可能是一段隐藏的水下管道等等,这一切都带给玩家无穷的惊喜,也正是这种“隐藏”的设定使得广大的玩家终日在捉摸那些被宫本茂藏起来的秘密。直到现在我还记得小时候在进行《SUPER MARIO BROS》的游戏时总是一遍遍地下水管就按下蘑菇以期望能发现隐藏的通道。

在经历了这几部作品的成功之后,宫本茂又再次向人们展示了他的创作才华。这就是在1988年在FAMICOM DISK系统上发售的游戏《塞尔达传说》。这款游戏以动作RPG的形式向人们讲述了一个英雄救美的故事,虽然现在看来时的画面是那么的简陋,但是对于玩家来说可以控制自己的冒险能力不停的战斗真是再高兴不过了。之后,宫本茂凭借着《SUPER MARIO BROS》和《塞尔达传说》系列在游戏界继续开拓,而他自己的事业也进入了一个新的发展期,在这之后《SUPER MARIO BROS》系列几乎成了ACT游戏的代名词,而它动辄百万的销量也令任天堂获得了巨大的利润。

1988年——1990年对于宫本茂来说是非常值得纪念的一个时期,也是在这个时期迎来了自己事业的第二个高峰期。而此时的代表作就是《SUPER



MARIO 64》和《塞尔达传说 时之笛》。1996年,任天堂不停地向人们展示这款主机的强大性能(特别是3D处理能力)并希望能战胜SONY的PS主机,当然最后的结果是我们大家都已经知道了的,但是不可否认的是在这个时期N64上诞生了许许多多值得纪念的优秀游戏,其中就有《SUPER MARIO 64》和《塞尔达传说 时之笛》。在当时,游戏界正处在由2D向3D过渡的时期,由于游戏制作人们致力于2D游戏的制作,所以在这个3D游戏即将盛行的时候制作人们普遍遇到了一些制作上的难题,其中最主要的问题就是3D镜头的转换问题。在《SUPER MARIO 64》宣布制作的初期,许多人都是非议的焦点,毕竟大家都是看着MARIO从2D走来的,而将其制作成3D游戏之后是否还能受到大家的喜爱是不得而知的。同时技术方面的不利因素也是会影响3D游戏的素质。如果游戏推出未能获得成功无疑将会使MARIO的形象与品牌受到巨大的影响。面对着种种巨大的压力,宫本茂率领着众多的游戏制作人们开始了游戏的开发,尽管在这个过程中遇到了许多的困难,但是宫本茂还是毅然决然地完成了游戏。游戏推出后,人们发现3D游戏的镜头问题得到了很好的解决,丝毫没有让人感到不适的感觉,而且场景更显得更加的广阔,游戏的趣味性也得到了无量的提升。特别是3D化之后的MARIO更加的饱满,更加的可爱了,所以这款游戏受到了玩家大力的追捧,而销量也是一路攀升。在经历了《SUPER MARIO 64》的制作之后,宫本茂对于游戏的把握和制作也是更加的深入了,同时他对3D技术的掌握也是日益娴熟,在这种环境下,宫本茂在1998年11月21日推出了《塞尔达传说 时之笛》(对于广大玩家来说,接触这个游戏的人不是很多,不过这款游戏现在神游机上有这款游戏的汉化版本,当之无愧,大家不要错过)。这款游戏依旧是由宫本茂、塞尔达以及魔王三人的故事为主线,然而这次却是以3D的形式来表现,游戏中人物的3D建模更是用现在时髦的眼光来看也是非常不可思议的,更不用说在当时带给人们的震撼了。同时再加上优秀的故事情节、动听的音乐,还有完美的镜头转换等等,这一切都让玩家感到了游戏的真正魅力与乐趣,所以在日本权威杂志《FAMI通》的编辑们试玩之后给出了高分(40分)的评价,要知道在日本这样一个游戏大国只有这款游戏的得分如此高,不可否认,宫本茂再次以他作为大人的才华获得了游戏玩家的追捧,再次以他完美的创作获得了世界的认可。

随着时代的进步,游戏界也迎来了新的战局。任天堂为了应付SONY的PS2,推出了第四代家用主机GAME CUBE。相应的,宫本茂也继续发挥着他的创作才能,在第一代主机上,我们又看到了《SUPER MARIO SUNSHINE》、《PIKMIN》以及《塞尔达传说 风之笛》等一系列的优秀游戏,而《塞尔达传说 风之笛》也再次被《FAMI通》评为满分游戏,在自己的游戏生涯中,宫本茂就有两款游戏获得满分游戏。我想这样的成绩是无人能及的。现在,又有消息称宫本茂即将制作《塞尔达传说》的新作以及《PIKMIN》,相信在不久的将来我们又将看到新的满分游戏,又将看到宫本茂大师为我们创造的游戏世界。

随着时代的进步,游戏界也迎来了新的战局。任天堂为了应付SONY的PS2,推出了第四代家用主机GAME CUBE。相应的,宫本茂也继续发挥着他的创作才能,在第一代主机上,我们又看到了《SUPER MARIO SUNSHINE》、《PIKMIN》以及《塞尔达传说 风之笛》等一系列的优秀游戏,而《塞尔达传说 风之笛》也再次被《FAMI通》评为满分游戏,在自己的游戏生涯中,宫本茂就有两款游戏获得满分游戏。我想这样的成绩是无人能及的。现在,又有消息称宫本茂即将制作《塞尔达传说》的新作以及《PIKMIN》,相信在不久的将来我们又将看到新的满分游戏,又将看到宫本茂大师为我们创造的游戏世界。

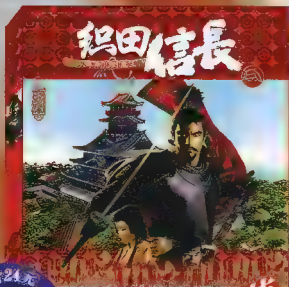
后记

宫本茂的一生有着太多的经典游戏,例如马里奥系列、塞尔达系列、皮克敏系列等等,这些都是大家所熟知的。在宫本茂的职业生涯中,他始终在时间的长河中我们会永远记住这位伟大的游戏大师——宫本茂!

戰国無双



在游戏和漫画中出现最多的历史人物
战国的第六天魔王织田信长传奇人生



售价24元

赤军撰写
驰骋编辑

4月15日隆重发售!

大度24K全彩精装
数百张珍贵彩色历史图片

东海巨人·今川义元 美浓强霸·斋藤义龙
甲斐之虎·武田信玄 越后之龙·上杉谦信
佛国教主·本愿寺显如 关西霸主·毛利元就
四国征服者·长宗我部元亲
阻挡天下布武之剑者，必将被彻底毁灭!!

邮购地址:北京市100025-089信箱
联系电话:(010)85865816

邮政编码:100025 收款人:韩涛
投诉电话:13301207251 潘小雅 美工:日本电

LEAP
竞速 赛车 赛车



两个电机
实现左右方向的多重运动



压力感应设计
提供量不同的线性控制



三段50mm上下调节



三段40度前后调节

产品系列
PS2

BTP-2431

爽

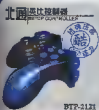


北通

方向盘 2431

DECOI RACING WHEEL

PS2
游戏控制
精品推介



BTP-2121



BTP-2421



BTP-2433



BTP-2112

快乐指南

- ◆北通电子的产品均享受“一个月保换、六个月保用、一年保修”的优质保障，让您无忧畅玩。
- ◆技术支持：020-58735400或support@btop-cn.com，遇到任何问题请放心，我们将竭诚为您服务。
- ◆在线客服：QQ号：176934，加我们是您的最佳选择。
- ◆三十余种之内一定让您满意，网上留言版（BBS）：最精彩的游戏资讯。
- ◆不断加入的新产品新技术，只要您还在我们，就能让您的游戏时光过得更加精彩！

（服务热线：020-71888888）

北通电子公司 <http://www.btop-cn.com> 北京北通电子技术有限公司 support.btop-cn.com

北京超时空游戏制作培训
学校面向全国招生

国内第一家游戏软件制作培训学校——北京时空游戏制作培训学校面向全国招生。我们拥有专业的师资,良好的学习环境,并且直接从美国引进一大批UNIX专业图形工作站(SUN、SG)及图形制作软件用于教学(SG及美国硅谷视像公司是世界顶级图形图象制作设备的供应商,是美国梦工厂、日本SOLARE、ENIX、SONY和任天堂的主流制作平台。开设的课程分为几个月游戏软件制作人才速成班、两年制的游戏软件制作人才出国预科班。学校地处中国IT业的中心,北京中关村信息产业基地,上地国际科技创业园,学员毕业后学校负责推荐到,国际或国内知名的游戏制作、软件、动漫公司任职或安排到日本、美国的游戏制作学校继续深造。

报告：本校应电脑游戏软件制作产业飞速发展的要求，近日又从国外购置了目前游戏制作产业最先进的设备，并且从著名的院校聘请了一流的老师，学校决定于2004年2月15日开始招收学员。详情登录：www.CSKGT.COM

宗旨：培养师的师资—专业的设备—造就高科技人才的基础

招生电话：010—82896123、010—82896124、010—82896125
010—82896127 传真：010—82896127 联系人：李老师、尹老师
报名地址：北京中关村·上地国际科技创业园 邮编：100085
E-mail: cskgt@cskgt.com

长沙新世代

[illegible][illegible]

动感新势力 银版MTV

双碟装
售价98元

十四首精选动画MTV完全版收录

金版之后再现抢购风暴不出所料

4月8日第二版上市最后机会

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-84472177

日文化地狱

若井物!

星川明人

编排/宇江



莫名其妙的卷头之后开始某些正经的了。这次要讲的五个浊音是“だ(ダ)”、“じ(ジ)”、“ぶ(フ)”、“て(ト)”、“ど(ド)”。罗马发音顺序是“da”、“ji”、“zu”、“de”、“do”。其中的“ぶ”与上期日文地狱中出现的“ふ”发音相同，都是发“zu”的



音，老哥要小心不要搞混。

おい! 大丈夫か?

“大丈夫(だいじょうふ)”在日语中就是“不要紧、没事儿”的意思。例如“これで大丈夫かな”的意思就是“这样没事儿吧”，另外



“大丈夫”这个词也可以用来指人，比如哪天某位老哥走在大街上见到有人因为醉倒在吐血，就可以问他的“おい、大丈夫か?” 意思就是“喂，

你还好吧?”或者“没事吧?”。

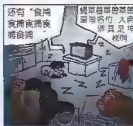
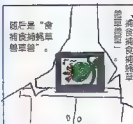
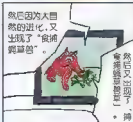
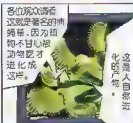
つづる

这个词常常会在日剧或者动画中出现，大多是在每话的结尾，其翻译成中文就是“未完待续”，完全不是什么高深莫测的单词。

どんどん

这个词在日语中有三种意思：一是“接连不断”的意思，例如“质问(しつもん)がどんどん出(で)くる”的意思就是“接连不断地提出质问”；二是“进展顺利”，例如“仕事(しごと)をどんどんかたづけた”的意思就是“工作进展顺利地做完了”；最后一和意思是“咚咚咚”，可以作为拟声词来使用。

【物种相克】



马鹿物语

[アホか!? あいつら!?!]

本月最感慨听到了很多评论飞行模拟游戏的言论，都是仅仅模拟的真实度为依归对游戏进行了彻底的审核。之所谓将“飞行模拟游戏”分为二类：底层为《ENERGY AIRFORCE》、《飞空之霸》之类的“垃圾游戏”，中间层为《模拟战》之类的“平庸之辈”，而最上层的则是《皇牌空战》、《空中力量》这些“顶级作品”。——这里明人要再次声明一下，这个审核的标准仅仅是游戏中模拟的真实度高低为依归的。

アホか!? あいつら!?!

(那家伙是白痴吗?)

中间层的姑且不论，单是《ENERGY AIRFORCE》、《飞空之霸》被打到底层的依据就已经让明人乐出鼻涕泡儿了——“导弹数量太少，只有6颗导弹，按照3颗一颗数计算机只能打下来2颗啊”，然后能与《皇牌空战》做了细致的比较，二是“回转

速度太慢了，真实的战斗机怎么可能这么迟钝。”，然后又列举了《冲破封锁线》、《TOP GUN》(国内译为《壮志凌云》)中的很多经典镜头……其实在真实的空战中战斗的时间不足任务时间的1/10，对地攻击的战斗时间则更短，在短短的不足5分钟的实战中，能够击毙6架飞机就已经很不错了。或许有人说是因为导弹不够，的确，《皇牌空战》里面随便一部战斗机就能挂上80颗导弹，但重点在于那已经是运输机的转场了。《皇牌空战》固然好玩，但最终还是为了让玩家体验空战的爽快，并不是为重度飞行FANS准备的比较真实的飞行模拟。

《冲破封锁线》? 只不过是导演为了炒作电影院内的热度。《TOP GUN》? 那只是美国海军赞助拍摄的征兵广告。当您在《皇牌空战》中驾驶战斗机继续进行“跟谁谁机动”——“剪刀”——“上旋RUJH”——“滚圈”之后应该问问自己，我驾驶的是一款战斗机吗? 谢谢，那是高达。



— 世界官方网站汇集及访问指南 —

作为电玩业界群贵的微软虽在日本市场一败涂地，但凭着微软本身在IT业界的强大势力以及欧美市场的良好表现，其仍旧是主机大战中不可低估的一股力量。也正如MS的windows遍布全球一样，微软为XBOX制作的官方主页竟也达到了28个国家或地区语言版本，并且将调档一查，可惜的是并没有专为中国大陆而设的站点。但如香港和台湾地区的站点。我们要重点介绍的当然还是日本的官方主页。

台灣: <http://www.xbox.com/zh-TW>

综上,回顾之前的介绍,依照我们对其测评的得分也可大致对各站点的排名水平排个座次(仅供参考):任天堂(83分)、世嘉(81分)、ps jp(76分)、kbox(61分)、ps com(47分)。



Girl's Game Garden

安琪莉可水纪之一：通向女王之路

大约是在94年之前，日本著名的电玩公司光荣KOEI在展望到了仍属于未开发领域的“女性玩家群体”，决定制作一款以服务女生为目的的恋爱养成游戏。于是由著名插画家宫田信弘执笔的时代《安琪莉可SPECIAL》便在SFC平台上诞生了。由于之后的反响非常热烈，因此从1996年12月29日初代的安琪莉可移植到SFC平台后，997又移植到了PC平台。在当时还是一片空白的女性向游戏领域，《安琪莉可SPECIAL》的出现就像是一座划时代的里程碑，其超豪华的声优阵容直到今天才有《心跳回忆DS》堪与之匹敌。这款游戏开创的不仅只是保证优秀的安琪莉可，更是开创了女性向游戏的另一片新天地。今天想要为大家着重介绍的正是这款KOEI女性向游戏的开山之作。

分门从以前就玩成了数字的游戏一样，当你开始得到第5点力量时，今后无论成败还是与守护圣的关系也只是一个数字问题了。

恋爱

初代的恋爱系统跟严正系统一样简单，数值设定方面，游戏最初将根据你选择的星座和血型来决定与九位守护圣的相性，也就是星座的契合度，同时相性也是守护圣彼此间关系的影响。而双O型血的巨蟹座与能之克莱娅那相性高达3%，于是死恋于克莱娅那的犬之川英次那的相性只有2%，但是与克莱娅那关系最差的星光之朱莉那，你们俩的相性只有35%。玩家可以通过拉拉的占卜术提高和某个角色的相性，但相性之外的好感度才是影响最终结局的数据，也是玩家和罗莉亚竞争最激烈的方式，满清是200。

相性、约会和日常对话都能影响好感度的升降，尤其是约会。约会可以外出也可以留在室内，外出的话地点有森林和牧场，去牧场就会从牧场和罗莉亚那问题，一言不合守护圣就会被看做把你送回牧场，所以一般都会选择森林的森林约会，并且在森林约会时还会遇到罗莉亚和罗莉亚，就会有各种事件发生，约会也有多种触发模式，一般是每周日你可以到罗莉亚去约自己喜欢的人，而在平时到罗莉亚约会的话，如果相性好的话就会回家，当然玩家也不是那么被动，如果你已经有5点力量，那么在平时去森林约会时看罗莉亚的话就会遇到她出现一位守护圣（有时也有轮空的），之后就开始你们的约会了。

好感度达到一定程度，当守护圣到办公室时会由拉拉引发事件，每个人有两个主轮是“守护圣不为人的一面”，一般只发生一个事件发生后，守护圣之卡也不远了，只要达到了恋爱度，约会次数也够了，就回罗莉亚那款着心爱的守护圣到恋爱圣地森林约会他们熟悉又可爱的美好约会向你告白吧，当然你也可以主动向他告白，但结局只有一个——被某女王嫉妒和某守护圣共同生活，消失在宇宙的深处了，从此开始了幸福快乐的生活。（干，好像是松崎啊）

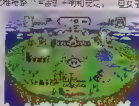


剧情

初代《安琪莉可》的剧情其实很简单，故事背景是我们所处的这个宇宙中，而整个宇宙实际上是由一位女王和她的特使官（女）以及九位掌管宇宙九大元素的守护圣（美眉）来维持。这九位守护圣分别是：光之朱莉那、暗之克莱娅那、炎之罗莉亚、水之卢米埃、地之鲁瓦、梦之奥莉那、风之兰迪、绿之马瑟那、树之阿瑟那。

非常有创意的是，游戏以“宇宙”这个包罗万象的概念巧妙地将各种时空联系在一起，因而在安琪莉可的宇宙中，既有充满中世纪浪漫风情的宇宙王宫，又有科技高度发达先进的工业行星，也有屹立着宇宙第一财阀的贸易星球。作为宇宙缩影的工业都市中既有古色古香的宫殿，又有代表了宇宙最高科技水平的宇宙工厂，而女王和守护圣则居住在“空空的圣域”中，并至地控制着整个宇宙。

宇宙的女王拥有强大的力量，并以维持整个“空空的圣域”安定的力量开始游戏，宇宙也将毁灭，解救的方法是选出适合的人选继承女王之位，并培育出新的宇宙。玩家需要扮演的是出身平凡的贫民少女安琪莉可，并作为女王候补之一与出身贵族世家的大小姐罗莉亚竞争女王之位。争夺的方式就是与有指定的人进入恋爱关系，谁能最先将房子造到中央就胜利了，当然，不曼江山最美才是女王，所以如何让自己的房子变得比罗莉亚的还要好才是我们的正业。



系统

初代的系统操作非常简单，一开始玩家有4点力量，成为方面，如果要求守护圣至罗莉亚大陆力量量将使用点力量，4点力量大量使用，破坏对方的标准也与之相应，2点力量，破坏1点力量大破坏，约会时得用去所有力量（可以算是很累人的）。

每天女王会到两位女王候补的成绩进行评比，标准有两个，一是大破坏程度，也就是谁的房子比较多，二是守护圣力量的运用，实际上就是看谁能更多的守护圣保持良好关系。而评标准的人将获得增加力量上级的奖励，以点为根据，力量的多寡决定了美男的上座（啊）而且守护圣关系密切则奖励度（再啊），无论原先是多么严厉或是冷酷的人都会主动来帮助你造房子，所以一开始造房子的罗莉亚和罗莉亚与守护圣建立良好关系，在这里有两个小技巧，即一开始造房子只用少量力量造成大屋，这样不同的守护圣与尽可能多的守护圣提高好感度。因为最初人家造房子的速度比你造大量少量也没有大的差别，但相同时间内你和罗莉亚相差不少数量的房子，而守护圣已经有半数以上是你家养的了，这样1年的力量就已经在你囊中之物了。正如人前说4中当你拥有第一支



杂谈

初代安琪莉可所发售了日本本土的日文版外，还有台湾省发过的中文版和韩国引进的韩文版。因为为了纪念安琪莉可的发售，KOEI还推出了名为《安琪莉可 DUE》的纪念作，在这款纪念作中罗莉亚也变成了可选的主角。以初代为主题的游戏还有名为《不原谅之面的安琪莉可》的类似4人合作的冒险，另有一款在GBA平台上的重制版游戏。不过作为外传来说，这两款都难以与一代外传《天空的镇魂歌》相提并论。关于《安琪莉可 SPECIAL》及其外传《安琪莉可 天空的镇魂歌》，某编辑今后为大家介绍，敬请期待吧！

■文/胡是溪

在友人的介绍下飞月有请到了一位《安琪莉可》界小有名气的明星玩家，不仅是在我脑子里飞月是请哪位阿内身为女性向游戏女王安琪莉可的圣女《安琪莉可》又译《女王之路》，如果说《少女革命》是女权游戏的先驱，那《安琪莉可》就是开山之作，它由女权的女性向游戏建立在这块的基础上21年来更是没有任何一款女性向游戏能与之媲美（安琪莉可）的飞月今天将系统性地为大家介绍这个经典系列，敬请期待！

■安琪莉可

闲扯游戏BAR

经过几个月的磨炼,小洁终于接过了龙哥手中的帅印,从本期开始 全部接手“闲扯游戏”和“转移天地”这两个栏目。而龙哥大人则继续专攻于“热线”栏目,为大家排忧解难。对于这个新人,需要学习的还很多,可能在开始会有许多不足,希望大家批评指正。既然现在重任在肩,我自然不敢马虎半点儿!风格、龙哥这两位本栏目的前辈都是我学习的榜样!不多说了,帮小洁本期为您奉上的内容吧。

责编/小洁

悬念 变形金刚

人到中年的汽车人首领
擎天柱



永堕黑暗

——我的《零·红蝶》心灵笔记

孤独的我,漫无目的地游走在葱郁的森林中,我的心脏如同步入森林而击响。我的脚步也随着心脏的压强而沉重。我抱着双臂踟躇过树旁,跨石碎,头却将我感伤,空可在自己的职能异动,时间在自己的脑海中流动,我无从分辨眼前世界,迷失在一片迷雾之中。

当我俩清醒时,已进入一个荒废的村庄,一股来自记忆深处超越时间的冲动告诉我,是否将打 在这样一个夜,我找不到一个影子,这些感觉不致有生物的存在,我可能感到有一种气息,一种来自黑暗深处的气息,清醒以后的这一刻,我开始感到害怕,不只是周围的黑暗,更多的是来自内心的孤独和那让人窒息的感觉。

身旁的火盆亮若火光,那细小的呼吸声在这里回荡,我拿起一个火把,准备前行。我的行为是那样漫无目的,这盏小小的火把划出一片黑暗,又好像投入另一片黑暗,它是无论如何也不能驱散这个黑暗,我把火把靠近自己,这样我才能看清自己,知道自己确实存在于这黑暗之中,但我却不能从这个火把中感受到一丝一毫的温暖,这火把只能照亮几步路,却不能照亮前路。

皆神村被笼罩在巨大的黑暗之中,是究竟怎样的一种黑暗?我不能确认时间在这块黑暗之中是否流动,只有通过心跳,感觉到时间确实流动,还那样的快,无声无息地流逝着我。

我终于明白皆神村已陷入那永恒的黑暗,没有阳光,没有光明,我经历的每一刻都有可能是黑暗,黑暗和光明是两个相对的概念,我很久没看过光明,也就讨厌这黑暗,只是这巨大的黑暗逼着我,带走我心中的美好,带走我的希望。我无法逃离这片黑暗,我就像在一巨大无下的玩物,多么无助。

我又感觉到来自周围并非人类发出的沉默的气息,每当这时

气息靠近我,我就感觉到一种极度凉寒。空气中弥漫着一团细小颗粒,幽微的我想捕捉它,眼前的世界也更加黯淡。可——我清晰地听到自己的脚步声,我从未感觉到自己如此脆弱,体力和精神都已到了极限,我又想从此逝去,又怕这一瞬间就会让自己卷入这黑暗,我并不知道生存希望,因为当我为入皆神村的黑暗就已失去了希望。

“记住,我们将要一起走海边,手拉着手在那里相依,这是我们的约定”。耳边响起了那人的声音。对,那是我们的约定。我的心里燃起了希望,是那样强烈,我一定要逃离这片黑暗,迷茫的双腿之前出现了那红色的蝴蝶,为什么是那样鲜艳的颜色,它是在引导我吗?是带我逃离这黑暗,还是将我引进入这黑暗。

进入皆神村,我眼中就只有 一片灰黑,这片飘动的红色是这么醒目,这么耀眼,我只看到那蝴蝶。我又已走完了漫长的旅途,终于明白皆神村的黑暗是这么可怕,它几乎剥夺了我刚刚燃起的希望,我开始怀疑自己与恋人之间的约定,如果皆神村的时间过得如此之快,那恋人是否已忘记了那个约定,或是又已和别人有了新的约定,那么我又为什么要继续坚守着这个约定。“我们要求永远在一起”,我又不会永远在一起,那只是 一个任性的约定,谁也不会遵守。我又一次感到两唇分离,那怕有红蝶的牵引。

黑暗本身就以消隐人的灵魂,而红蝶却可以消隐我的意志,我随红蝶走了如此漫长的路,我甚至怀疑根本没有出路,因为脚踏压迫的不只是皆神村,甚至是整个流动过的时空,我听到双脚踏在部落土地上的声音,还有灵魂浮游而过后回荡在我心中的细小响声。

我终于看到了那由奇石铺成的台阶,或许出口已不远,或许死亡才更近,我踏上和青石,沉重的 起落着脚底发酸。我看到自己的演员,已没有退路,一点点靠近,一点点听到秒表的尖声,却尖声像是欣赏着那 欣赏着秒表,这是一种单纯的,一种复杂的笑,单纯到已满足了她的快感,复杂到牺牲了她的快感、愤怒、悲伤以及所有的约定的执着。我的内心突然与秒表产生巨大共鸣,我感到震惊,我难道要去追寻秒表的足点。

我又看到零落在了盖,看完了红蝶,看到那红蝶,化作了另一只红蝶,这是多么伤感的红蝶,终于明白了所有的约定在这世上都如此脆弱,因为我们都是独立存在的,而约定却是两个人的事,除非两人合二为一,否则约定就只是双方的 背叛。

我看到了那无底的底,红蝶在那之上飘落,我迈向红蝶,堕入那永恒的底,堕入那永恒的黑暗,我清晰地看见红蝶,想起那个约定,眼前泛起了约定中那湛蓝的带,却只有我 一个人

——江苏 詹俊舟



游戏真的越来越不好玩吗？



最近在网络游戏杂志上发现“许多奇怪的言论。每个人都在感叹说现在玩游戏不再像以前那么好玩了，说再也找不到从前快乐的感觉云云。但就我多年的游戏经历而言，我觉得说这种话的人根本就没能体验过真正的游戏快乐！”

我今年三十多岁了，玩过将近二十年，街机、FC、MD、SS、PS、PS2我都玩过，这些怀旧的主机和游戏卡带至今还骄傲地陈列在书桌上。现在主要是打PS2了，只是因为有个小孩和第二天赶着上班的关系，每天打机的时间只有晚上两个小时，周末则会多一点，主要是小孩太闹，一枪影响他的精力，二怕暴力镜头太多不利于成长，每天晚上要等到他睡着了，10点多我才开机，即便如此，我也很珍惜这宝贵的两小时，打机非常投入，一玩游戏就两小时一两个月不弄，通关后的感觉非常棒。

游戏真的会带来快乐，我坚信这点，当你经过多次努力终于通关时，看到操作的人物胜利大结局的ending画面时，那种爽快感觉真是没法说，日常生活中不如意和挫折都完全一扫而光。不管玩什么游戏，还是打PS游戏，游戏最大的优点就是可以操作者带来满足感，或许在现实中你碌碌无为、平凡无奇，但在游戏中你却可以运筹帷幄，或藏人于水，可以实现你现实中想都不敢想的一切，成为众人瞩目的大英雄，游戏机实际上就是造梦机，这也是电子游戏问世以来一直吸引人的地方，我觉得像我这种拿人钱财与人消灾的上班族来说，为了生计，十几年来呆在一个死气沉沉的地方，做着自己不喜欢的事情，上级老板老板看很憋气，下班后再不发一言的话，恐怕是会发疯的。加上其他的娱乐形式我均不喜欢，电视只用来看新闻，所以看看影碟、打打电动就成了我下班后的两大消遣。(有时从美国杂志杂志的众小窍门) 可以从自己喜欢的职业) 而且我从来不相信游戏越来越不好玩的说法，从FC时代到PS2、BOX时代，涌现出多少好游戏，而且从画面到操作不断地日益完善，所以就我个人的游戏经历而言，我认为没有不好玩的游戏，关键在于你玩游戏时的态度。



现在游戏多了，反而不知道玩什么好了。

记得我上初中时，一个同学有海外关系，国外亲戚南台湾红白机和超级玛莉、坦克和成吉思汗等卡带，轰动一时，同班同学半家里人羡慕，每个人都抢着几分钟的手柄感到高兴。后来，在开明的父母支持下，我自己也拥有了两台红白机和成吉思汗卡带，总花费钱千多元，当时家里有钱买了一台21寸黑白电视，我就接上并机，由于是黑白电视机，所以我和双打时经常不分离线，刚开始连一两个小时可是双方疲累，后来越战越勇，终于有一天深夜，一败不逃完全过关，我激动了整个晚上。当时游戏给我们带来的快乐是多少钱也买不来，我相信一年以上的老练的玩家都会有同感。而且我学习也没拉下，高中学过，游戏学习两不误。后来MD入手，各种游戏的难度也越来越高，通关后的快乐值也越来越大。80年代后期有了，先给人手了14寸，彩电和SS、PS，游戏带来的满足感也在不断提高，打机热情空前高涨。记得我当时正在谈恋爱时，和女朋友出去玩回来比较晚，夜里一两点我还要开机打一会，当时我女朋友说还不如一台游戏机呢。按照古人三十而立的说法，如今我也成家了，但没有什么事业可以立，打工一族而已，有了小孩，生活负担不断增加，精力也分散了许多，但只要一有空我还是喜欢打打游戏。去年PS2终于搞到手，主机内存卡卡带2000元，用去与大半！入手游戏有353、黑、合金枪战等大作，也有自己认为是大作的山寨者、随随便便、奇奇怪怪、鬼泣2等，认真地玩起来，虽然部分游戏还没有通关，但我一直在努力，游戏的通关进度成增长。

和早期的街机、16位机相比现在游戏

画面不好吗？操作不佳吗？不见得，那么为什么还会有人认为游戏越来越不好玩呢？我认为原因有二：一是根本不愿意去研究，根本不考虑国内游戏玩家的实际情况，就媒体看XX大作如何如何，部分玩家就会按捺不住去找来打，根本没考虑过这款游戏是否合自己的喜好，能不能打下去，打开下去又实在看不到感觉，打机痛苦如此，又谈何快乐。第二个原因，如FF、JQ等PRG或ARPG系列，几乎每本TV游戏杂志都说是什么百万级大作，通商真深奥怎么样的好，但相比对每一个国内日文苦手玩家，简直就是天书，买了也不知道怎么玩，谈何乐趣？除非汉化我是谁都不会碰的，我记得前几年电软有个玩家发过真正体验过通关大作的努力，在玩到PS2的汉化版后，SS、DC时代是参照日文攻略和所云云的关键，像此类游戏，我认为只有打假语言障碍，你才能真正融入游戏，体会游戏过程中的意义。否则，那只能算打打了也白打，浪费时间和感情，试想打游戏打成这种地步，不知是游戏的乐趣还是玩家的悲哀？其二，双枪、金手指泛滥，造成玩家过度依赖，丧失探索游戏的乐趣。很多玩家打机时碰到了困难，第一反应就是找金手指，实在不行再找攻略，找到以后再被别人的打法打一脸，你说这是打游戏找乐吗，纯粹为了完成过关任务嘛。第三也是最重要的一点，部分玩游戏越来越找不到感情的人，很少或者根本就没有经历过游戏年代，既不了解怀旧，又没玩过啥，80年代一盘卡带100多

PS2时期的经典游戏好像还比较多。

元，当时消费水平才多少？因为大家对游戏无比珍惜，一些普通普通的街机节目我们打一打再打，反复琢磨，那时的游戏节目不多吗，也很多，很多人就爱琢磨，也很快乐。现在呢，社会经济在进步，人民的消费水平不断提高，80年代出生的独生子女家长就富有加，口袋里现金充足，再加上大型集团行，玩家玩游戏也就买个便捷，比当年的我们。这些人真是幸福得太多了！我小时候见过很多小玩家或是苦父母，或是自行到游戏店买主机和光盘，而且出手非常痛快，可能我们这里是经济特区吧，电脑上很多玩家买游戏机买游戏的事情本来应该不会发生太多)。东西来电视看，就不会珍惜，情愿不过如此，我和本地很多玩家交流过，很多人告诉我拿到游戏后，先开机看看，喜欢的就找攻略打，实在打不下去了就不打，不喜欢的就扔到一边，然后就拿XX作玩具扔过了，XX作不过过问，人云亦云，最后不知所云，好像打游戏就是纯粹为了给别人炫耀。这样的打机态度是不对的，玩游戏就打玩了，不管是网上还是杂志上，处处充斥着这种论调，自以为是的，却以资深玩家的姿态说三道四。我想可能是随着岁月的流逝环境有关，再加上年纪轻，思想不成熟的原因吧，但这也是个原因。我相信真正有水平的资深玩家还是有的，只是比较不为人知罢了。

顺便说一句，我赞成打机时装备双枪，双枪是一把双刃剑，可以收获胜利果实，也会伴随游戏乐趣，这话说得有一定道理的，给你在游戏中关卡中打乱打乱，浪费时间的多，记得我当时打成吉思汗的第五关BOSS时，为了找到斩断击剑，我不知打了多久，这时如果得到指点，我们就能少走多少弯路，节省多少宝贵的游戏时间。

我认为既然要打游戏，就要做正态度，认认真真地玩，找到适合自己口味的游戏节目，它可不是大作，也不需要什么云云，认真去玩，它才能给你带来快乐，努力找游戏攻略给自己带来的乐趣，千万不要被游戏玩，做游戏玩游戏一样打不过。但很多人可能会认为我这种年纪，还跟小孩一样打游戏，谈游戏，不务正业，但我就是喜欢打游戏，而且我会一直查下去，直到我老得不动手柄为止。

电子游戏软件

全硬件 游戏新作发售表

NEW GAME SOFTWARE SCHEDULE

PlayStation
Nintendo GameCube
Game Boy Game Boy Advance
Wii

本表所列游戏，均为欧美地区的发行计划，仅供参考。由于各地区游戏发行时间不同，部分游戏的具体发售日期可能会有所变动。请以各地区的游戏发售信息为准。

PLAYSTATION 2

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
4月1日	信长的野望 天下创世	信長の野望 天下创世	SLG	光荣
	★九惑	九惑-kuan	AVG	FromSoftware
	SIMPLE 2000 系列 Vol. 47 关原合战	SIMPLE2000 シリーズ Vol. 47 関ヶ原	ACT	D3 Publisher
	SIMPLE 2000 系列 Vol. 48 你就是出租车司机	SIMPLE2000 シリーズ Vol. 48 タクシー 〜あなたはタクシー運転手〜	RAC	D3 Publisher
4月8日	最后的少女 Vol. 1	ラストガール Vol.1	ACT	Marvelous
	Burnout 2: Point of Impact	Burnout 2: Point of Impact	RAC	Sammy
	JFC 2004	JFC 2004	FTG	Marvelous Interactive
	红莲と Crimson Sea	紅の薔薇 Crimson Sea	ACT	光荣
	空爆操作官	空爆操作官	ETC	SEC Japan
4月15日	莽撞人赛车DX	ボンバー マンカーン ドラッグス	RAC	Hudson
	神海奇闻	Kaena	A ADV	Namco
	BACKYARD WRESTLING	BACKYARD WRESTLING	SPG	EDIOS
	橙黄口袋~鲁特参~	オレンジポケット〜リュート〜	AVG	Pionessoft
4月22日	新天鹰界 Generation of Chaos IV	新天鷹界 Generation of Chaos IV	S-RPG	1089 Factory
	英雄伝説	英雄伝説	ACT	BANDAI
	帕拉迪欧	PARADISE FRONT Ajea_B	SLO	ENTERBRAIN
4月25日	幽游白书 黑暗武道会	YU-YU Hakusho: Dark Tournament	FTG	ATARI
4月28日	★英雄传说 零之轨迹	どくでもいっしょ トロとふれん	ADV	SOE
4月下旬	★侠盗猎车手三 KND OF BLUE	侠盗猎车手三 第二シリーズ	AVG	WORKJAM
5月1日	X战警：传奇	X-Men Legends	RPG	Act vision
5月27日	★超级机器人大战MX	スーパーロボット大戦MX	SLG	Banpresto
6月	樱花大战4	櫻花大戰4	A+T	IREM
6月28日	蜘蛛人 2	Spider Man 2	ACT	Activision
	转校生学园幻奇录	转生学園幻奇録	ADV	ASMIK ACE
2006年春	信长战记	信長戦記	SLG	Bishi Entertainment
	★幻想水滸传IV	幻想水滸伝IV	RPG	KONAMI
2004年夏	★最终幻想XII	FINAL FANTASY XII	RPG	SQUARE ENIX
10月31日	圣诞夜惊魂	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas	AVG	CAPCOM
11月11日	Flag Five Hunter	Fugitive Hunter	ACT	ATARI
	东京妖魔学园外传 雪风景	東京妖魔学園外伝 雪風景	SLG	Mindos Interactive
	九尾妖魔学园记	九尾妖魔学園記	RPG	SHOJO GEMSTONE
2004年内	★合金装备2 复仇者	メタルギアソリッド2 スネーク リターン	ACT	KONAMI
	DEATH BY DEGREES TEXKONINWA ALLIANCE	デス・バイ・ディグリーズ 鉄拳: コナミ ウィリアムズ	A-ADV	NAMCO
	天外魔境II NAMIDA	天外魔境II NAMIDA	RPG	KONAMI
	天诛 红	天誅 紅	ACT	FromSoftware
	圣骑士	聖騎士	RPG	WINKY SOFT
	★KOF MAXIMUM IMPACT	KOF MAXIMUM IMPACT	F-ACT	SNK Playmore
2004年	决战II (暂定)	決戦II (暫定)	SLG	光荣
	Alterd Beast (暂定)	Alterd Beast (暫定)	A-ADV	世嘉
	降魔 (暂定)	降魔 (暫定)	A-ADV	世嘉
2004年	★樱花大战5~永远的记忆~	さくら大戦5 〜永遠の思い出〜	ADV	世嘉
决定	少年宫崎王: 黑暗世纪	宮城王ビート, ダークネスセナエリ	RPG	BANDAI
	蝙蝠侠外传~复仇的誓言~	バットマン外伝〜復讐の誓い〜	A-ADV	JS SOFT

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
4月22日	电脑大战~Drone 2~	电脑大战~Drone 2~	A ADV	Metre3D Japan
4月29日	★鬼屋冒险	Grabbed by the Ghoulies	ACT	Microsoft/Prime of One
5月	天诛 三 回归之路	天诛 参 回归ノ章	ACT	From Software
8月	全光谱战士	Full Spectrum Warrior	SH-T	THQ
7月	闪点行动: 冷战危机	Operation Flashpoint: Cold War Crisis	SH-T	ATARI
2004年发售	凤梦生还在吗	トールファンタジーライブオンライン	RPG	Microsoft
	★光环2	Halo 2	FPS	Microsoft
	★微软汽车拉力赛2	ラリーズバグ アドベンチャー2	RAC	Microsoft
	★死或生在线	デッドキアライブオンライン	FTG	Tecmo
发售未定	★SNK VS Capcom SVC Chaos	SNK VS. Capcom SVC Chaos	FTG	SNK Playmore
	Master Save	Master Save	ACT	TAKUYO
	雷电战士: 进化	RAIDEN FIGHTERS evolution	SH-T	Side World System

NINTENDO GAMECUBE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
4月	哈罗德和阿姨卡班的因徒	ハロディと阿姨カバンの因入	A/FC	EA
2004年发售	家园	Homeland	SLG	Chun Soft
	★牧场物语: 黄金的午后	牧场物语ウナダフルライブフォーガール	RPG	Marvelous Interactive
	VR战士: E世代	Virtua Fighter Cyber Generation	RPG	SEGA-AV2
2004年发售	★生化危机4	バイオハザード4	AVG	CA-CDM
	★杀手7	Killer 7	ACT	CAPCOM
	瓦利奥世界 (暂定)	ワリオワールド (暂定)	ACT	任天堂
	天外魔境 NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	RPG	Hudson
发售未定	★星际争霸: 幽灵	StarCraft: Ghost	ACT	Blizzard
	PC 原人	Hudson Section Vo 4 PC 原人	ACT	Hudson
	★分裂细胞 明日潘多拉	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	ACT	UBI Soft

GAMEBOY ADVANCE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
4月1日	★小何在一起?	3犬といっしょに?	ADV	Outrun/Tran
	京菓学园究极封景	京菓学园究极封景	SLG	Marvelous Interactive
4月13日	★星之卡比 镜之大迷宫	星のカービィ 鏡の大迷宮	ACT	任天堂
4月16日	★蜡笔小新 呼风唤雨 影院大冒险	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶネメランドの大冒険	ACT	Banpresto
4月22日	马里奥高尔夫GBA巡回赛	マリオゴルフGBAツアー	SPG	任天堂
	洛克人Zero3	ロックマンゼロ3	ACT	CAPCOM
4月28日	Netsai	シレン モンスターズNETSAI	SLG	Chun Soft
	宇宙学园	Stein's of the Universe	AVG	KING RECORD
2004年发售	大家的软件系列动作游戏	みんなのソフトシリーズアクションゲーム (暂定)	ACT	Success
	★X: 忍者者 最强忍者大合集 2	NARUTO-ナルト 最強忍者大合集2	ACT	TOMY
	我们的太阳族舞	俺 ボクらの太陽	RPG	RPG
	忍	シノビShinobi	ACT	SEGA
发售未定	托尼霍克滑板4	Tony Hawk's Pro Skater 4	SPG	Activision
	妈妈3 (暂定)	Mother 3 (暂定)	RPG	任天堂

类型界定

ACT...	动作	S-RPG...	策略角色扮演
FTG(F-ACT)	格斗	RAC(RCG)	赛车
AVG(ADV)	冒险	SPG(SPT)	体育
A-AVG	动作冒险	PUZ(PZG)	益智
SH-T(STG)...	射击	A-PUZ...	动作益智
FPS...	主视角射击	TAB(TBL)...	桌面游戏
SLG...	模拟(策略)	QIZ...	智力
RPG...	角色扮演	ETC...	其他
A-RPG...	动作角色扮演	MUG...	音乐

中文版真·三国无双2又要推迟了, 官方给出的时间是2004年3月26日, 就这还是暂定的。为什么在中国推出一个游戏那么难呢? 其实中国的消费市场是十分诱人而且庞大的, 只是成熟度有待加强 (什么? 你说是亟待加强!) 这还不是我们能够决定的啦。上皇才是最关键的。只是苦了我们这些买了行货的玩家。当我们跑到日本的时候, 就练他们向我们求主机了! 嘿嘿, 会搞这么一天的。(我要玩中文游戏。!)



游戏新作情报

NEW SOFT LINE UP

最新游戏
大介绍

Contents

合金弹头4	110
被遗忘的国度 恶魔之石	110
3年B班金八老师	110
口袋王国 统领世界	117
天外魔境 NAMIDA	117
WWE Day of Reckoning	117
虚拟英雄2	117
超级工具 XX 井 井	117
DEATH BY DEGREE 恶魔之石	110
恶魔之心 记忆的价值	110
恶灵岛	110
恶灵2	110
合金战士 食魂者	110
Natural	110
马里奥高尔夫Advance Tour	110
恶灵岛	110
恶灵岛	110
恶灵岛	110

吉屋/发布

合金弹头4

PS2	厂商: MEGA	发售日: 2004年5月8日
	类型: ACT	价格: 未定 其他: ——

著名游戏厂商SEGA最近在其货架上放出了一款游戏——PS2版“合金弹头4(Metal Slug4)”并标出了发售日期 就在今年5月8日。自MSK由Playmore接管之后,其旗下众多的著名系列游戏如KOF、“合金弹头”等自然成为广

大玩家关注的焦点。之后,在我国最受欢迎“合金弹头”系列的第4作被韩国MEGA公司临牌授权进行开发,于是这款基于NeoGeo街机制作的横版射击游戏自此消失了。如今看到这个令人振奋的消息,相信我国的“合金”迷们已经跃跃欲试了吧。



被遗忘的国度·恶魔之石

PS2	厂商: Stormfront Studios	发售日: 2004年秋
	类型: A RPO	价格: 未定 其他: ——

美国ATARI公司表示,他们将代理由美国Stormfront Studios公司所开发的最新PS2奇幻动作游戏“被遗忘的国度·恶魔之石”(Forgotten Realms: Demon Stone)。

游戏中,玩家将扮演探索动作精巧的黑黑铁骑女战士、威力强大的人类武士,以及装备强大魔法道具的魔法师,以三人小队的方式进行冒险。

A&D法则的代表之作!



3年B班金八老师

PS2	厂商: CHUNSOFT	发售日: 2004年夏
	类型: SLG	价格: 未定 其他: ——

由知名剧作《3年B班金八老师》所改编的PS2游戏《3年B班金八老师~成为传说中的教师!》,上市时间由原来的今春延期至夏季发售。

游戏是以武田铁矢所演出的《3年B班金八老师》为基础所创作的原创故事剧情,叙述在教子型

花中学的菜鸟教师松本润天偶然接下了一个充满问题学生的班级,究竟主角要如何面对这些青涩而叛逆的青春期少年少女们,当就他们走向正道,顺利地毕业呢? 这些就是玩家将面临的挑战。



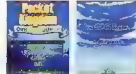
口袋王国·统领世界

PS2	厂商: SEGA	发售日: 2004年秋
	类型: MMORPG	价格: 未定 其他: ——

世嘉日前宣布,将会为诺基亚的N-GAGE游戏手机推出一款支持手机网络对战的网络移动游戏“口袋王国 统领世界”(Pocket Kingdom: Own The World)。

本作将会是世界上第一款支持多人对战的手机网络游戏(MMORPG),它将通过N-GAGE手机让全球的玩家们能够享受到手机网络游戏的真正乐趣。而世嘉方面也表示有着世嘉这样在网络游戏开发方面经验丰富的厂家支持,会对N-Gage手机起到极大的促进作用。虽然只是一款手机平台的游戏,

但却提供了广阔的游戏场景给大家去冒险。游戏里有超过400个城镇以及支持100个以上的单位和30000件装备物品。同时,玩家可以像现在网络一样在虚拟的幻想世界中进行物品交易。目前,游戏的发售日预定在今年第三季度发售 感兴趣的玩家敬请期待!



天外魔境III · NAMIDA

PS2	厂商: HUDSON	发售日: 2004年9月
类型: RPG	价格: 未定	其他: —

“天外魔境”系列是东洋风味很浓厚的角色扮演类游戏。当初在PC上发售时大受好评。其高品质的动画和优美动听的音乐让人们耳目一新。

在最新作“天外魔境III · NAMIDA”中，有别于前代以日本本州关东关西为舞台，而移至日本南端的九州，同时游戏中也将会加入西洋文化于其中。另外还将会有许多玩家熟悉的角色如足下兄弟、乱轰暴兵卫、伊贺忍者ツグミ、怪力修行僧牛坊

东西文化交汇



上猛虎与御都将会登场。而在游戏系统方面，则有与女孩联手的合体技与所谓的“出岛系统”等丰富设定。




从影画上漂亮效果来看，应该是年初时的主角设定，真是让人期待，发生了什么事呢？



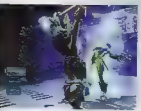
“天外”的复出之作

虚幻竞技场2

	厂商: Digital Extremes	发售日: 2004年	
	类型: FPS	价格: 未定	其他: —

一直以“虚幻”系列就与“毁灭战士”、“雷神之锤”并称为第一人称FPS射击游戏的金三角。各自拥有广大的支持者，而“虚幻竞技场”则算是“虚幻”系列的外传游戏。主要是更加标榜多人联机对战的爽快感。2002年推出PC以及XBOX版本都获得不少好评，也让制作小组继续投入更高开发工作。

最新作是以PC版“虚幻2004”为基础而改编的作品，并加入了更多原创新要素。而在游戏中所登场的人物多达5位，每个人物都有独特的属性与武器设定，加上全新规则的各种武器道具，也让游戏的玩



不，让玩家拥有各种不同的游戏挑战性。

法更加新鲜有趣。

在场地设计方面，这次将至少收录40~50个对战舞台，每个舞台也各具不同风格。有的类似埃及神殿、有的则是未来科幻风格，甚至还有在生物体内的战斗舞台进行彼此攻防战。而本作也支持通过Xbox LIVE进行网络联机。除了可以最多八人进行实时网络对战之外，还能透过Xbox LIVE继续下载新武器、新地图关卡等。



这款游戏画质其实很接近PC版的画质。

FPS的金三角之一
FANS就不能错过!

WWE · Day of Reckoning

厂商: THQ	发售日: 2004年9月	
类型: FTG	价格: 未定	其他: —

由Yuke's制作、THQ发行的WWE系列最新游戏“WWE Day of Reckoning”，日前正式在欧洲发表，预定于今年9月在欧洲上市。其余地区则尚未确定。

本游戏将收录Kurt Angle、Chris Benoit与Triple H等超过40位的WWE摔跤明星。游戏中的入

物模型相当细腻生动，充分表现了这些摔跤明星的健壮体格与肌肉线条。玩家将可以操作自己喜爱的角色一步步踏上WWE冠军宝座。

WWE摔跤比赛一直以来其花样众多的招式和“必杀技”吸引着广大的欧美摔跤迷们。这次的最新作在欧美将肯定会很受欢迎。

白热的角逐!! 谁才是最强者?



1. 格斗手时，请试试最强者的必杀技。WWE的这100级，威力试，就能感受到。 (笑)



手，这么大的对手，真是让人兴奋。

100级摔跤比赛，真是让人兴奋。



罪恶工具 XX # Reload

厂商: SAMMY	发售日: 2004年9月2日	
类型: FTG	价格: 4800日元	其他: ——

移植自街机格斗游戏的“罪恶工具 XX # Reload”，最近Xbox版的官方介绍网页已经正式开张，并公布了游戏的部分画面。

本游戏先前曾移植到PS2，而本次Xbox版除了移植街机的版本以及加入先前PS2版的新增要素之外，还

加入了Xbox的原创要素以及Xbox Live在线对战的功能，玩家可透过Xbox Live的联机来进行双人对战。游戏中的画面及特殊效果都相当的不错，只是不知道格斗的判定以及人物平衡性上是否是一样的出色。



这款游戏画面已经不再逊色于这个平台的其他格斗游戏了。真是让人兴奋。



格斗手时，请试试最强者的必杀技。WWE的这100级，威力试，就能感受到。 (笑)

新增要素加入 网络对战实现



本作采用网络对战，可以在网上与世界各地的格斗高手进行刀光剑影的对战。想一展格斗家本色吗？快来下载吧！

DEATH BY DEGREES

铁拳·妮娜威压格斗

PS2	厂商: NAMCO	发售日: 2004年
	类型: AVG	价格: 未定 其他: ——

本刊以前曾经报道过的,由NAMCO发表制作,原番称“NINA”的动作冒险游戏“DEATH BY DEGREES”,官方网站已于3月19日正式开张,并公布了许多游戏的相关内容信息。

“DEATH BY DEGREES”的副标题为“TEKKEN NINA WILLIAMS”(铁拳·妮娜威压格斗),以“铁拳”的女

格斗家妮娜为主角,本游戏的背景是妮娜参与“铁拳”格斗大会之前,担任GA的独立调查员的时代。游戏的系统并未直接使用“铁拳”的输入方式或者是一款动作游戏的操作,而是设计使用了使用左右两键控制妮娜快速移动与攻击的创新系统。



拥有最好看的外观



从网上截取的半截,已经能够看出关卡的构造了。



新魂斗罗

PS2	厂商: KONAMI	发售日: 2004年冬
	类型: ACT	价格: 未定 其他: ——

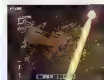
提起“魂斗罗”这个名字,在我国可谓是人尽皆知,无人不晓(当然是特指玩游戏的人中)。当年这款游戏真的是红遍大江南北啊!

如今其最新作终于公布了,游戏对应平台依然为PS2,火爆的射击、巨大而设计独特的BOSS、精美的3D场景,新作将“魂斗

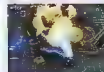
罗”的特色全部继承了下来,而且在细节方面有不小的进步。

这次采用的是第三人称,游戏将会有更加丰富的武器,另外2P玩家角色改为一名神秘的武士,Hit Peta系统方面将会有一些改动。KONAMI将会在明年的E3大展上提供该作的试玩版,大期待中!

红无翼玩家是这款射击游戏
经典作品最新作即将登场



这款游戏有了更大的变化。



! 故事背景是如此的刺激



王国之心·记忆的锁链

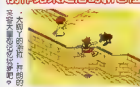
PS2	厂商: SQUARE·ENIX	发售日: 2004年
	类型: A·RPG	价格: 未定 其他: ——

提起这款游戏相信大家不用我多说大家马上就会想到“百万大X”这个译名吧?这次SQUARE·ENIX公布了OBA版游戏的最新情报,游戏主要描写了“王座之边”结束后主角们遇到的事。从官方公布的少得可怜的图片来看,故事发生在“那个男人”对主角说的一番话之后,“重要的东西”和“记忆的碎片”等部

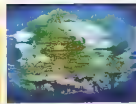
是本作的关键词所在。

游戏中的战斗模式采用了卡片的形式,将相同属性的卡片叠加在一起放出,将会给敌人带来更大的伤害,和原作一样,打败敌人后会掉出回魂球。使用的技能更加丰富甚至还可以使用魔法以外的技能。此外,还可以召唤魔力同伴进行辅助让战斗更加有策略性!

前作结束之后的新冒险



大魔王的出现,新的冒险,大家是否还记得呢?



! 游戏的水平, 难度, 自然在空手的时候中。



! 游戏中的敌人, 也是很有挑战性。

逃亡2

PS2	厂商: TEAM SOHO	发售日: 2004年
	类型: Act	价格: 未定 其他: ——

在欧美市场反应不错的动作游戏“逃亡”最近公布了其续作的开发情报。续作中不会延续上代中的故事情节,但前作中的主要人物还会在游戏中出现。

不同于前作主角只要隐藏,定时时间就可以自动进行体力回复,这次主角只能通过药来恢复体

力,而且回魂物品只能在隐藏的地点才能找到,这需要玩家在地图上进行搜索。

另外,据开发人员的透露,“逃亡2”可以对Eye Toy摄像系统,玩家可以把自己的脸映入游戏,将主角变成自己的样子,这样玩起来的代入感就会更高。



合金装备3·食蛇者

PS2

厂商: KONAMI

发售日: 2004年

类型: ACT

价格: 未定

其他: ——

这次的新作将加入迷彩服的设定, 斯内克需要根据各种不同状况更换迷彩服; 而在野外环境中玩家不论是奔跑还是攀山体力都会逐渐减少, 这就需要

斯内克寻找各种食物来补充自己的体力。而其他具体情报KONAMI都保密了, 看来只有在今年的E3上才能了解更多详情了。

危机重重的丛林



更多情报就在E3展!!

马里奥高尔夫Advance Tour

GBA

厂商: NINTENDO

发售日: 2004年4月22日

类型: SPG

价格: 未定

其他: ——

“马里奥高尔夫”系列是由Camelot制作的一档人气高尔夫游戏, 在N64时代这款游戏就曾经创造了全球400多万套的销售佳绩。这次又公布了GBA版最新作的消息。

在游戏中, 不仅将收录“马里奥”系列的经典角色和场景, 还将有两名原创角色登场。而且通过GBA版的该作与NGC联机之后还将在NGC上出现GBA版的这两位原创角色。游戏画面将以全3D表示, 并且拥有PSP版的游玩方式进行。

1. 马里奥高尔夫Advance Tour

1. 马里奥高尔夫Advance Tour

马里奥与主角同场竞技



Netsal

PS2

厂商: CHUNSOFT

发售日: 2004年4月22日

类型: SPG

价格: 未定

其他: ——

今年是CHUNSOFT公司建社20周年, 为了对此加以纪念, CHUNSOFT将在今年推出一系列游戏加以纪念, 其中的一款就是GBA上的“Netsal”。

游戏中以“风来的西林”中的怪物为角色, 并且可以在比赛

中使用它们各自的必杀技展开极具特色的激烈攻防战! 同时游戏也会有育成要素, 玩家可以选择怪兽进行培训, 使它成为比赛中的中坚力量。在足球比赛中与以前只在迷宮中出现的怪物对手们一较高下吧!



怪杰苏洛利

PS2

厂商: NAMCO

发售日: 2004年4月28日

类型: ACT

价格: 4800日元

其他: ——

“怪杰苏洛利”是由NAMCO推出的PS2上第一款第三日本厂商制作的对应EYETOY的游戏。

原作是日本非常著名的漫画家, 后来改编为电视卡通作品, 在日本当地很受欢迎。游戏中采用电视

卡通版的人物造型, 收录了包括模仿苏洛利家猫的指挥音乐会、“音乐试验”、弄破亚瑟王子所献的肥皂泡的“泡泡试验”等共九种游戏模式。全部都是以身体的动态, 通过USB摄像头进行游戏, 最多可以四人同玩。



1. 在苏洛利街角下隐藏游戏各种操作方法和技巧。

1. 在苏洛利街角下隐藏游戏各种操作方法和技巧。

十二国记·威严的王道 红绿的蜕变

PS2

厂商: KONAMI

发售日: 2004年6月17日

类型: RPG

价格: 未定

其他: ——

本作是以古代中国的文化背景所虚构的异世界为背景, 叙述根据传说而成为庆国国主的原日本女高中生阳子, 在成为国主之后, 努力治理国家的经过。游戏加入许多原创的事件, 阳子将会在庆国的历史过程中与

许许多多的人相遇, 逐渐成长与体验十二国这个异世界的种种。游戏将以最大三对三的团队合作战斗所构成, 并加入召唤术来辅助战斗的系统, 伙伴的召唤术将对游戏的进行产生重要的影响。

在异世界中的冒险



异形前线

N-GAGE

厂商: SEGA

发售日: 2004年

类型: STG

价格: 未定

其他: ——

在游戏中, 你可以扮演一名陆军坦克指挥官的角色, 任务是保卫整个地球不被外星人入侵, 也可以转换角色, 通过控制一种未来世界来的双足步行者、四足蜘蛛或者是一种反地心引力的

气垫船工具进行作战。“异形前线”也可以双人同时玩游戏, 两个玩家通过蓝牙无线技术进行连接, 并且可以通过N-Gage共享游戏数据。



1. 驾驶战车与种类各异的敌人战斗, FIRE!

1. 驾驶战车与种类各异的敌人战斗, FIRE!

NOTE 记事 小编日常琐事记

BOX

最感动的事莫过于发生在身边的，最开心的事莫过于亲身经历的，最难忘的事莫过于编辑们之间的，最搞笑的事莫过于发生在编辑们之间的……

责编：小游

要不是小游



让我们一起分享编辑部里的故事

3月18日

龙哥：今天一大早就起来突然发现自己两个月前买回来改恶习室内生活环境的仙人掌终于开花了！想不到吧！我以生命力顽强而著称的仙人掌在我的“龙穴”也如此之脆弱。再想想自己在这种的环境下生活了这么多年精神还是活蹦乱跳，不能对自己的生命力和适应能力说没有无限可能……

雷人：不知不觉，《装机画》马上就要迎来自己一周岁的生日了，和AKIRA大闲谈时提到此事，于是乎想着本来就已经很厚的脸皮再给自家送生日礼物，没想到真的得到了。幸福啊！至于具体是什么东西，等新一轮出来了大家就知道了，呵呵！

3月19日

小游：默默无闻了3个月，终于要露出头角了！个人感觉在这段时间里，最需要感谢的是龙哥的帮助！还有凤林、大象、Perfect……感谢大数3个月来对我们的照顾！

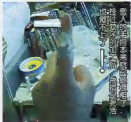
龙哥：听了自己编的《变形金刚》的动画画上了音像店的货架，比较可惜的是目前只卖VCD版，还未DVD上市。这次是正式发行的上海电视台录制版本。如果不来挑刺的话，就没什么可说的了，直接买了。

3月20日

PERFECT：每天中午开始和同事们吃午饭……以不变应万变！

凤林：本刊又再新编出版，小游，努力干吧！

雷人：上班之后居然发现电脑居然满



了，没办法，只好换上不久前新买的录相机开始剪辑，没想到录机附近的几十张碟片一会儿就飘满了。幸好有AKIRA大人提供了已经格式化了的录机碟。查看他的DVD录机，他的口水是一个劲儿地流……

凤林：最近瘦瘦的，一直以为是腿的超强度力开始有点下降，100米以外的车族子果然都不愿意替码（……）。另外，记忆力也开始下降了，最夸张的是刚刚干过的事情精神就忘记了，结果站在那里回忆半天，不知道自己怎么了，难道智商真白金来补药？

3月22日

龙哥：因为今天在编辑部里放我过得最近，所以每天都是早醒早醒醒醒醒醒的，好容易今天能够多睡会好好休息休息，为此还特地睡到天亮了，结果发现一觉醒来却发现没有铃声还是自动醒来，难道……醒来就是天生就是劳碌命了。

飞月：一封兴起了买《樱桃小丸子》的DVD，虽然中文配音不是原版的不过日文的原声也不够，不过这种不用追求原版的片子买DVD版是不算有点浪费了吧？

3月23日

小游：飞月和我都有在电脑上玩玩具的嗜好，可是我嫌我的太少了，于是脱“带”了飞月的当差来，在此感谢飞月的支持，目前我正打算购入一款玩具，具体是什么还没想好。

飞月：最近小游和我的电脑上都有了差不多手办，不过最近他走错路偏了，总是要搞几个手办来莫名其妙地装饰他的桌上，第二天，他肯定也会发现有几个手办出现在了桌上，第三天又……我人持此来骂其名曰为“乱寄道”。我想到，今天连家入也对我发出了“乱寄道”的邀请。

3月25日

PERFECT：PSP的实测游戏画面外表相当GDC，制作人大致评价说“PSP性能比PS2”，难道PSP真的达到了这种境界吗？难道说必须看看此本本期内容吧！

飞月：回家之后突然发现桌子找不到了！原来是被搬到如山的东西给挡住了！

好东西出的太多太便易易的呀？没时间去收是算我的吗？（老树伤痛：“不是你的错，难道还是我的错吗？”）真的没我的错吗？

3月26日

宇智：今天看报道，说高清晰度摄像机将于4月下旬上市，片源方面也很丰富，真令电筒期待，相信在看电视时受过高清晰度片“阔”的读者一定不会忘记那种震撼的视觉效果，据说影片售价在20元左右，且有百种以上的选择。

PERFECT：最近冷得怕怕了，真对不起吧，帮忙过这期再补个吧。

3月27日

小游：光新的周末一定要用无限的方式打发掉，《阴阳师》再开连载，等级0，000，1%，剩下一半时间！结果坐的时间太久，直打哈欠……

雷人：早上起来，突然发觉左手食指好痒，这才意识到我的失败——蚊子已经咬了，下面之，昨天晚没发现有痕迹，跑去买了蚊香、蚊香、花露水来消灭，结果到牙齿。

宇智：虽然上星期患病的马西西西西，出钱已基本无望，但是美国的小伙子们还是成功击败了西塞——伊拉克，这比10分令全球球迷非常高兴，不过西塞的应该被韩国，但西五月一日在长沙的比赛能够给一条他的威风。

3月29日

小游：昨天很忙，于是今天买了一身装备，结果……大风会会会会会！粗洗的头巾沙漏达到100%！感谢大家，70%！

龙哥：好友一直就想买GBA上的《逆转裁判》中文版，今天终于下定决心了，就在旁边看着玩了最后一盘后发现这款游戏居然如此好玩，连一推其门开抢过GBA自己玩了起来，结果从上午10点一直玩到下午的10点，一玩为过瘾呀！好友在旁边也陪着看了一天，突然发现自己性格居然那么的……

飞月：外面风狂沙暴，整个天空都变成了黄色，偶然抬头望窗外一番，发现一个空调罩和一个水桶飞了过去，此时雷人正在喊着“今天天气不错风和日丽的……”

电子竞技软件

NEXT

游戏攻略

恐怖急突

PlayStation 2

九怨 -kuon-

剧情攻略

PS2打假专题启动

国内独家创新 为玩家负责到底

光头李鬼事件

真假光头全揭秘 问题彻底解决

电软独家特别企划

特别

鬼武者3

上级者究极一闪研究

电击关注

忍者外传 剧情演绎第一章

更多精彩 两周后见

次世代传媒联盟隆重推出

动感新势力 2003上半年合集 VOL.1-6

把落下的功课全补上,一节也不能少 4月30日发卖

动感新势力VOL.1-6全收录
10张光盘(VCD、CD)都是好货色
192面全彩内文合订
中日文对照CD歌词本
特制精美塑料豪华包装盒

18首经典动画MTV,50部最新动画介绍
6大特辑内容满载



- ◆ 超时空要塞 ◆ 机动警察 ◆ 犬夜叉
- ◆ 最终兵器彼女 ◆ 宫崎骏作品 ◆ 浪客剑心

电玩新势力红宝石版MTV

绝版绝卖!

续写金版的辉煌

赠



最终幻想X-2/最终幻想X-2特别版/最终幻想IX特别版/龙战士V/混沌军势/第二次超级机器人大战α/超级机器人大战IMPACT/真三国无双3/天诛3/樱大战—热血青春/Z.O.E—ANUBIS/樱大战奇迹之钟/DOA沙滩排球/妖精战士3/铁甲飞龙ORTA/星海传说3—时光尽头

ANIME NEW POWER
动感新势力



定价:48元



动感新势力 VOL.7-11

2003下半年合集

每一段画面,每一行文字都无限精彩!

火爆热卖中

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177 邮资、挂号费免取,即日起接受邮购

周岁限定

全面了解掌机迷最真实的游戏生活

华美大餐

掌机迷
POCKET GAMER

一周岁啦

◆独家特辑: 逆转刹那的精彩——解读经典巨作逆转裁判系列/机战编年史(续)/给吃货掌机的十二点建议。◆研究攻略: 钢之炼金术师·迷走圆舞曲 全攻略/海贼王棒球 全攻略/牧场物语再研究/银河战士·零点任务 最低收集研究/恶魔城月轮 最短通关记录/勇者斗恶龙3 资料篇/幻想水浒传极道研究/龙珠Z 悟空斗传/网球王子2004 金·银/SONIC A3 达人攻略 ◆精彩专题: 掌机游戏动漫坛犬夜叉/GB的不灭传说/玩转PDA购机篇

最新掌机资讯, 最绝掌机攻略, 最佳掌机周边! VOL.12

掌机迷
POCKET GAMER

满载十二期的心血积累 背负掌机玩家“苛刻”期待
继续掌机游戏革命事业! 傻祥子小车不倒只管推

赠送光盘一张

- PG是怎样炼成的
- 贺PG周岁动新特别篇
- 五十大流行MV
- “逆转裁判3”原声
- 实用工具集
- 汉化游戏
- 封神形象(模拟格式)
- 掌机迷周岁特别壁纸

VCD / CDROM 两用格式

4月15日发售
定价: 10元

限量发售 《掌机迷》周岁特别纪念版

内含: 《掌机迷》12、金版“特典光碟”(附全体编者签名)、特制纪念皮质灯帽、钢之炼金术师海报、特制豪华收藏盒

限量价: 15元



ISSN 1006-5032

邮购地址: 北京安外邮局75信箱 发行部 邮编: 100011 联系电话: 010-64472177 邮资、挂号费免取, 即日起接受邮购

邮发代号: 82-648 统一刊号: CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2004年第10期 总第133期 电子竞技协会杂志社版权所有 翻印必究

